『幻想水浒传4』&『前线任务4』最新作情报震撼发表!!

2003
20

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



凡妮莎 P.N.03 性感女主角
巨幅精美海报随刊赠

攻略
初秋PS2大作爆浆攻略密度发表!

骑龙者/相逢在宇宙

十二国记 红莲之标/恐怖新闻

集结期待作品
新作介绍
超级机器人大战SC
幻想水浒传4
狂野历险Alter Code:F
恶魔城·无罪的叹息
荣誉勋章·日出
PIKMIN 2
前线任务4

科普园地 特别号
智能手机与游戏

魅力抢先报 第一手极限直观报道
机动战士GUNDAM
相逢在宇宙

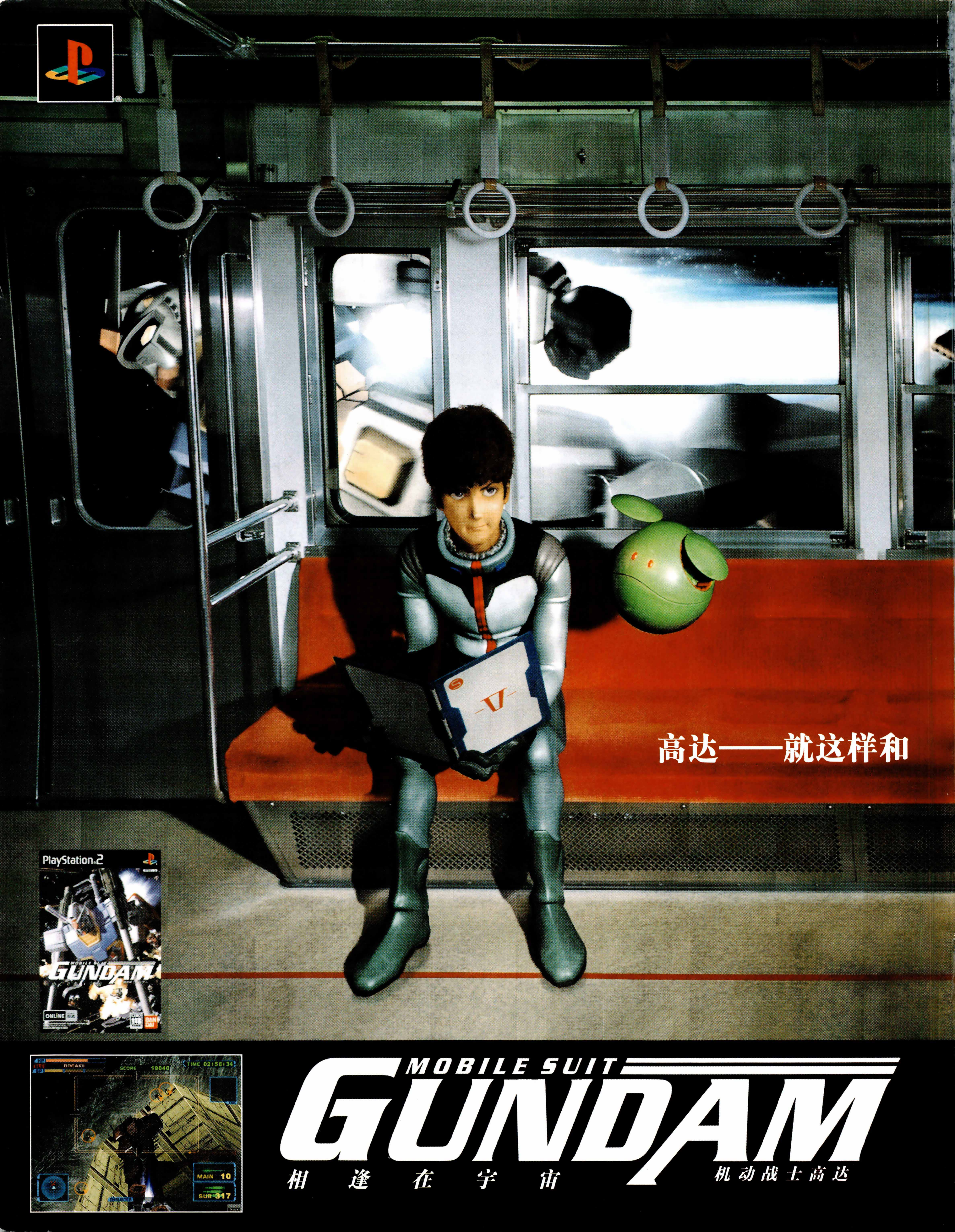
电击收藏

精选百分百 貌似荒诞离奇的可笑冒险其实绝非看起来那么简单!

格里估里旅馆里的恐怖秀:下
最终幻想XI:陆行鸟你好
巴纳迪尔大陆探险日记再开

动新电软联手打造
巨匠安彦良和
三栖人:创造阿姆罗与夏亚的大师

杂志+VCD+巨幅海报
特价
9.8元


高达——就这样和
PlayStation 2
GUNDAM
MOBILE SUIT
GUNDAM
相 逢 在 宇 宙
机动战士高达



机动战士高达

——相逢在宇宙介绍

终于实现了真正的“高达·宇宙作战”。虽然操作方式是换汤不换药，但是作为以陆地战为基础的“机动战士高达”的续篇，“相逢在宇宙”的进化是明显的。至少以现在的眼光来看,联邦对吉翁DX已经有些粗糙了。以续作的角度来讲，相逢在宇宙并没有继承兄弟作高达战记的严密性，而是在爽快感上下了工夫。

听说过关于“为什么战记类游戏不加入后期的高达作品”的意见。但是坚持使用早期正统系机体,才是根本之道。先不说后期高达的攻击方式难以表现,看一看0079至今仍然处在日本动画排名的前列,就足以说明大部分问题了。日本动画一直有“元祖最强”的惯例，而0079中体现的新类型人的思想,也的确配得上“元祖最强”的称号。还沉浸在飞翼零里的人们啊，觉醒吧……





电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林



●最近终于解决了几件大事，首先就是木头的XBOXLIVE 终于可以运行了，信用卡问题解决！！猛烈期待“HALO2”以及“真梦生活在线”。其次PS2“SOCOM”高运动量锻炼中，希望不会一上来就被人击毙吧……

●还有几天就东京展了，由于晓得任天堂没有参加，木头对这次展会的兴致实在不高。大概也就是几个值得注目的软件项目而已，它能够给人带来什么惊喜……基本上还是美女秀吧！

●一边工作一边听音乐，还不会觉得太枯燥。

●北京ADSL终于可以包月了！虽然价格还不是很合理，但总算比以前划算多了，玩在线游戏的话，一定要包才行。

天天



■X2、FINDING NEMO、Bullet Proof Monk、the HULK，感觉电影的确是人们生活中的良友。

■亨弗莱·鲍嘉的“卡萨”再次证明，黑白片带来的感动更细腻。之前欣赏了派克和女神赫本的“罗马假日”，本人五体投地。

■跟同伙去北京“吉野家”，印象不错。后逛新街口的音像店，天语哑然失笑——看着代表们以近乎“大佬”的姿态来选碟：其态度认真，表情严肃，专挑D9，行家派头——其实呢，中国最高级音像店也都是“大地集团”控股，大地总裁的本质与RIPPER无异，还是晚辈。可怜那些以高价来收藏“伪非正版”的DVD碟友，在天语看来相当不值得（所以笑）——店里那些“名片”、“经典”，海内外RIPPERS早在“大地集团”的碟片上市前几周几个月甚至几年前，就已经SHARE完毕了。国内能买到的片子还是太少，九牛一毛。

■游戏界平淡无奇，不过9月份GA在网上发售了GUNGRIFFON图腾的ZIPPO，倒是有心弄来“典藏”——虽然十年前天语就买了一个ZIPPO。

宇部



●终于买到卢家宏大师的指弹吉他CD和曲谱，兴奋得好几天没睡好觉。大师编排的超级马丽和机器猫主题曲堪称世界一流，以一把琴营造出低音+伴奏+主旋律的3声部效果，估计小日本的吉他达人听到也会惊讶不已。宇部决心下功夫练习，争取在以后的《电新》里向大家作汇报。

●NOKIA3650已经成了半个游戏机，宇部对它上面的GB模拟器情有独钟，每天都要打40分钟左右的口袋妖怪（金）。至于键盘方面我已经换上了备用品，使劲“造”也无所谓了。

PERFECT



●不知不觉中大半个2003年已经过去了，在感叹时间过得太快的同时，自己也真切地感受到了制作媒体的辛苦。

●最近总觉得萎靡不振，下班回家后的时间也彻底被游戏占用，以前无所事事的感觉现在看来倒成了奢求，大概这是一种生活状态吧。

●D9版的DVD出得越来越多，这里要提醒大家，多数版本都是滥竽充数，一般来讲第一批面市的D9都名不副实，大家在买碟之前最好先从碟报网站上了解情况。

●随着东京展的临近，新游戏的情报也接踵而至，前线4和幻水4的消息将在本期新闻中公布，不过说到真正的东京展直击报道，还请各位关注下期杂志。

星尘大海

■LAST EXILE即将完结、SEED即将完结、SCRAPPED PRINCESS即将完结、看动画的生涯即将完结……

■完成了全机体的获得，めぐりあい宇宙再次说明了什么叫永远的经典。

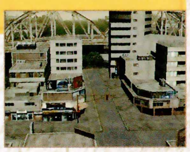
■一直以来的概念：手机＝短信接发装置＋呼叫接发装置，追求极品无异于和自己过不去。



■在银英即将DVD－BOX化之际，缅怀最爱的角色。

■最近脑中默念句：请各位轻松地作战，别太勉强。这场战争虽关系着国家的存亡，但和个人的自由及权利相比的话，并不是什么大不了的事……

MASCAR



■多亏风秃子眼睛尖，才买到了史泰龙的灾难动作片《十万火急》D9版，带DTS音轨。当初还是1998年在电影院中看的，只可惜本DVD中没有国语配音，稍有些遗憾。

■WE7官方球员数据更新，一方面自己使用的荷兰队有所提高，同时又一次体验到了网络带来的好处。



■FF11进展缓慢，感觉自己的前卫角色PT困难，加上不懂日文沟通困难，好在已加入LS，9月20日后家里的ADSL改为包月，可以肆无忌惮地狂玩了。

■前线任务新作即将发售，大喜。

■十·一长假，真不知道干什么好……



封面：SUNRISE世界大战

GAME INDEX

PS2

狂野历险Alter Code：F……10
超级机器人大战SC……14
恶魔城·无罪的叹息……18
NARUTO·火隐忍者……22
AIRFORCE DELTA·蓝翅骑士……28
召唤之夜3……36
J联盟球会职业创造3……40
樱大战·热血青春……41
半熟英雄对3D……42
世界足球·胜利十一人7……44
机动战士高达·相逢在宇宙……56
十二国记·红莲之标，黄尘之路……60
骑龙者……64
恐怖新闻平成版……82
幻想水浒传4……122
荣誉勋章·日出……123
鬼武者3……123
SOCOM2……123
宇宙巡航机5……125
波斯王子新作（暂名）……125
深渊……125
杰克斯和达斯特2……126
块魂……127
KUNICHI忍……127

GC

PIKMIN2……24
天外魔镜2……26
比利哈特与巨大的蛋……124
马里奥赛车·双重冲击……124

ARC

侍魂ZERO……30
OUTRUN2……128
山脊赛车革命……128

GBA

鬼武者战略版……43
哨声响起……78

XB

沉默的狙击手完全版……127
魔牙灵……128

半月刊　每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
　　　　　　　　64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
　　　ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.120 2003/20 CONTENTS

激荡报道

《幻想水浒传4》将在TGS发表……6
KONAMI看家RPG大作欲在游戏真空期抢眼

爆浆攻略

机动战士高达·相逢在宇宙……56
高达——就这样和你在宇宙中相逢

十二国记·红莲之标，黄尘之路……60
动漫游三栖名作，经典原著小说攻略再现

骑龙者……64
S－E社新作带你领略龙与剑客、魔法和剑的传奇

哨声响起……78
暂停缺货漫画同名游戏同名攻略

恐怖新闻平成版……82
恐怖游戏大作恐怖新闻的恐怖攻略连载二发

三栖人

巨匠安彦良和……108
纪念创造阿姆罗和夏亚的大师

无双报道

狂野历险Alter Code:F……10
超级机器人大战SC……14
恶魔城·无罪的叹息……18
NARUTO·火隐忍者……22
PIKMIN2……24
天外魔镜2……26
AIRFORCE DELTA·蓝翅骑士……28
侍魂ZERO……30

游戏研究所

召唤之夜3……36
J联盟球会职业创造3……40
樱大战·热血青春……41
半熟英雄对3D……42
鬼武者战略版……43
世界足球·胜利十一人7……44

其它栏目

编辑手札……2
本期目录……3
游戏新闻眼……4
中国电玩榜……8
编辑点评……33
闯关族的家……50
大墙画廊……55
秘技天地……90
科普园地……92
立体贵族……96
漫画赏·潜入SE……97
GAMEBAR……110
流行巴士GO……116
新作游戏发售表……118
龙哥热线……120
新作游戏情报……122

本期新闻眼统计时间
9月5日～9月16日

卷首特评 SCOOP!!

伴随着PSP的消息，有关GBA后续主机的传闻也开始风起云涌

大道或是小道：GBA2传言浅见

索尼的PSP消息发出之后，便携机市场就没有太平过。

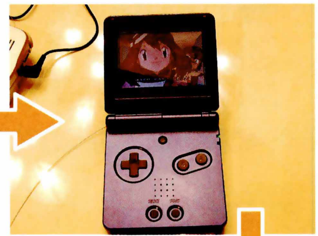
想来想去这个商界老鬼也真是计谋多多，一个未见任何实物的消息就让长期垄断掌机市场的霸主神经紧张，这种在商业上的天分想不让人佩服都不行。

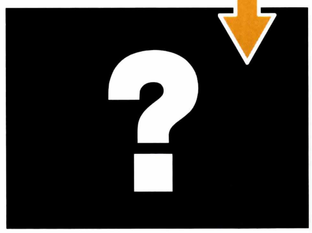
所以，对于业界到处传说GBA后续机种的即将面市，你还真的很难把他们当作几片浮云——尤其是这消息在一本叫做“任天堂官方杂志”的平面媒体上刊载的时候。

从2001年春天发售时一货难求，到如今传出2004年将推出替代型后续产品的新闻，短短的三年内如此









巨大的落差，这在GB系主机的历史上还从未出现过。

1989年发售的GameBoy轻而易举地干掉了Game Gear、PC-GT等具备高性能与彩色屏幕的竞争对手，以简陋的画面统治了掌机市场几乎达10年之久，只是在1998年GBC发售后才逐渐功成身退。

GB-GBC系列的推出过程，在GBA身上再一次重现了，我们可以从中清晰地看出任天堂所惯用的商业手法，然而，GBA-GBASP的组合却远远没有达到预想中的效果：SP在GBA推出两年后就不得不登场，而仅仅在一年之后，人们就已经开始等待后续机种的出现。

这显然不是任天堂希望看到的。

*　*　*　*

不过若是把这笔帐算在岩田聪身上显然是有失公平。事实上，在继任之后岩田确实在努力试图改变任天堂传统的保守政策，以便尽快走出不振的阴影。只是任天堂如一艘惯性巨大的航船，要扭转这样的局面光靠蛮力是不能解决任何问题的。GBA在今天之所以受到如此大的威胁，是在于其设计完全缺乏预见性，而其间Wonder Swan的挑战失利更是让任天堂陷入了一种无敌的幻象之中。任天堂愈来愈倾向于相信硬件机能对于掌机的毫无价值，所以从整体架构上，我们可以看到GBA不但没有任何出彩与超前的设计，甚至还有不少被诟病的缺陷——但是，对于任天堂来说，一个注定要继续垄断的君主没有任何改变的需要，更不用提在当时公司内部几乎没有人相信有其它公司敢于挑战这块磐石。

种种的一切，造成了如今的事实。不可否认，对于PSP这个气势汹汹的对手，GBA在硬件上毫无便宜可赚。是的，也许在软件上任天堂会保留一点优势，但索尼麾下的铁骑既然能在电视游戏上给任天堂致命一击，相信在便携游戏软件上也与任氏有的一拼。

所以，虽然任天堂并不愿意，但主机硬件的更新换代仍然是必须的。曾经在HAL有过惨痛失败经历的岩田聪不会不明白这一点，现在的壮士断腕虽然很痛，但至少能让任天堂在未来的竞争中取得一个较为有利的开局。

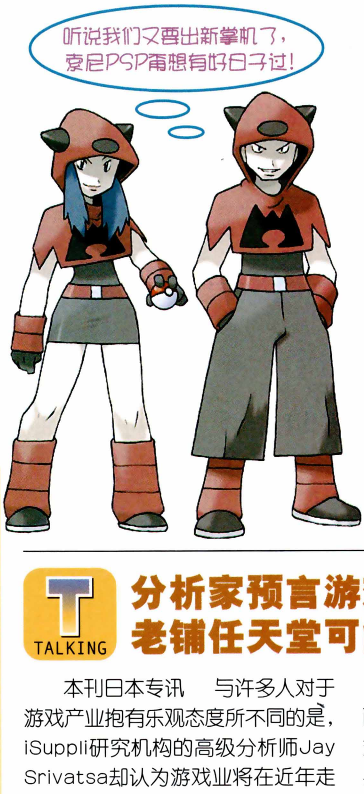
*　*　*　*

从这个角度来说，去分析任天堂新掌机究竟是大道新闻还是小道消息已经变得有点无趣了。GB系主机曾经战胜过许多比自己更强的对手，但那些对手的后台从来没有像今天这个那样强大和可怕。岩田很清楚他将要面临怎样的挑战——不久前召开的新战略发布会已经把他的决心明确无疑。

便携机市场已是任天堂的底线。任天堂非但已是退无可退，它更要反击。

对于岩田聪来说，这也是从已偏离的小道重新走回大道的一场赌局。

文/特约撰稿人 王俊生



GAME SOFTWARE EXPRESS

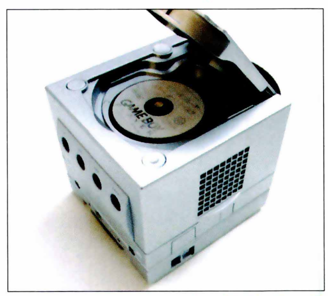
T TALKING

分析家预言游戏业将走向衰败 老铺任天堂可能遭遇重大打击

本刊日本专讯　与许多人对于游戏产业抱有乐观态度所不同的是，iSuppli研究机构的高级分析师Jay Srivatsa却认为游戏业将在近年走向低谷。他认为游戏业将在今年达到饱和，随后开始逐步下滑，到2005年新主机推出之前，游戏业的产值大约会降低10%。而近年来大批老牌厂商的窘迫境遇就是整个产业走向衰败的最好例证。

“我认为这其中的原因主要有两个，一方面是由于整体的经济形式造成的，一方面是由于游戏业本身伐善可新，对于消费者的吸引力已经大不如前”，Jay在接受采访中谈到，“游戏产业惟一的救星可能是网络游戏，不过它对于硬件销售究竟会起到多大的促进作用现在也很难讲。”

Jay同时指出，由于整个行业的大萧条，目前在家用机领域明显处于被动的任天堂更是面临着前所未有的巨大灾难。他说：GC在全球范围的销量竟然与初出茅庐的XBOX不相上下，而且为了估清库存他们已经暂停了GC的出货，这对于百年老铺任天堂而言就等于是失败。至于任天堂多次重申的将在对手之前推出新主机的预期，Jay认为这更不可取，他表示：如果真是那样的话，任天堂很可能像当年的世嘉一样陷入恶性循环。



↑GC是任天堂家用机历史上最尴尬的一部主机。发售至今的总销量只有963万部，与XBOX陷入了胶着的苦战。

任天堂东边不亮西边亮 GB家族全球销量1亿5千万

SCOOP

本刊美国专讯　尽管GC的销售情况一塌糊涂，但是任天堂在掌机领域却始终顺风顺水。根据任氏自己公布的数据，截止今年6月，他们已经在北美卖出了1500万部GBA，其中有40%的主机是GBASP。目前GBASP的月平均销量是50万部，也就是说每6秒钟就有一部GBASP主机被卖出，市场潜力非常巨大。而且随着GBA（含GBASP）的迅速普及，整个GB系列的全球累积销量也达到了令人吃惊的1亿5000万台。

另外，任天堂计划在年底于美国发售《超级马里奥4》、《烈火之剑》、《马里奥与路易》等多款大作。毫无疑问，在GC陷入苦战之后，GBA将成为任天堂最有力的反击武器。



↑SP的销售势头已经完全盖过了GBA。

将低成本策略进行到底!? “FFX-2国际版”将于今冬发售

SOFTWARE

本刊日本专讯　尽管奉行低成本策略FFX-2已经在日本卖出了200万套，但是SQUARE-ENIX似乎还不满足，一款被冠以“国际版”名义的复刻版又蓄势待发。

这款游戏的正式名称是《最终幻想X-2 国际版・最终任务》，而所谓的“最终任务”将以一张附加DVD的形式推出，其中描述了在“Yadonoki塔”发生的故事，此外，这张DVD中还收录了FFX-2的全部CG，以及3段全新情节的MOVIE。

《FFX-2国际版》预定今年冬天在日本发售，而其中是否会加入FF12的演示版目前还不清楚，不过据说可能性很大。



↑FFX2为史克威尔带来了超出预期的丰厚利润。

DigitalAct公司发表GBA 视频电话套件CamPhone Advance

HARDWARE

本刊日本专讯　鉴于GBA的巨大普及量，许多周边厂商也纷纷瞄准这块市场，希望能够从中分到一杯羹。最近，日本DigitalAct公司就发表了一种对应GBA的视频电话套件“CamPhone Advance”。

“CamPhone Advance”是使用普通电话线路实现视频电话功能的产品，设计尺寸为长66mm、宽65mm、高19mm，电源由GBA主机本体供应，内置数码摄像头，像素为11万，可显示每秒7–10幅的动画播放。

据开发人员透露，CamPhone Advance的使用方法非常简单，只要将其与GBA连接，然后把电话线接入CamPhone Advance本体，就可以通过GBA的按键直接拨号或调出内置电话簿，利用专门耳机和麦克风进行通话。

视频方面，CamPhone Advance的液晶画面分为3个部分，分别是对方画面、本人画面和操作菜单。玩家可以一边观看画面，一边调整自己在镜头前的位置，从而让对方得到效果最佳的视频画面。

开发商DigitalAct表示，他们相信GBA主机的庞大普及量可以在一定程度上解决视频电话因为成本问题而难于推广的问题。这种视频套件预定今年12月发售，售价13000日元（约合人民币920元）。



VS系列扮演2D格斗救世主 “SAMMY VS.CAPCOM”正式发表

SOFTWARE

本刊日本专讯　也许是无独有偶，也许是大道归一，在2D格斗游戏几乎走到尽头的时候，厂商都把“XX VS.XX”的乱斗系列当成了未来的金砖。

继CAPCOM VS. SNK和SNK VS.CAPCOM之后，“SAMMY VS. CAPCOM”也在刚刚落幕的第41届街机展上得到证实。据SAMMY方面的发言人称，“SAMMY VS. CAPCOM”的形式与SNK VS. CAPCOM类似，游戏收录了SAMMY和CAPCOM旗下的大量游戏角色，由制作“罪恶工具”的Arc System Works负责开发。由于SAMMY方面的制作人曾表示，他们期望能够以“罪恶工具”的画面引擎演绎CAPCOM的“恶魔战士”，因此上述两款游戏的角色将很有可能在这部VS作品中占据重要席位。

SAMMY同时证实，他们已经取得了在美国神秘复活的PLAYMORE SNK的授权，利用Atomiswave系列基板开发游戏，而PLAYMORE SNK也宣布，由他们自己开发的拳皇最新作将在2004年春天发售。



昔日“亲任派”今朝加盟“索尼帮” 冈本吉起证实正在筹划PS2新作

EVENT

本刊日本专讯　本刊此前曾报道过，CAPCOM著名制作人冈本吉起因不满公司决策而自立门户。如今这位曾被人们视为亲任派代表的大腕制作人正在与索尼展开合作。据业内人士爆料，冈本吉起已经将新公司的第一份游戏企划提交给了索尼，一旦审批通过，公司将立刻投入实际开发。而冈本吉起本人也证实，他们已经与SCE副总裁Tomikazu Kirita进行了接洽，并就新作的筹划达成了共识。不过，冈氏新作的具体内容以及索尼方面是否会出资赞助开发等细节目前还不清楚。



↑已脱离CAPCOM的大牌制作人冈本吉起。

冈本吉起是CAPCOM公司内举足轻重的人物，任CAPCOM常务董事兼副社长，是三上真司的直属上司，曾经缔造了街霸和生化危机的两代辉煌，因而他离开CAPCOM之后也一直受到人们的关注。

NAMCO回购本公司股票 目的在于刺激股市吸引投资

EVENT

本刊日本专讯　NAMCO将从近日开始大量回购本公司股票，以进一步赢得投资者的信任与支持。由于NAMCO近年来的经营状况不佳，所以公司在股东大会上通过了回购股票决议。NAMCO方面的发言人称他们已经花费4亿日元回购了20万股公司股票，不过这只是第一步，公司打算总共回购300万股股票，预计花费60亿日元。

股票回购是刺激股市的常用手段之一，任天堂、世嘉等公司也曾利用大批量回购股票来提高投资者关注程度，提高股票市值。



↑年过七旬的NAMCO创史人中村雅哉先生，曾在1998年接受过本刊的专访。

SOFTWARE

游戏业界108星重新复活《幻想水浒传4》正式发表

本刊日本专讯（记者/草） 如今多少还能算是有些号召力的RPG游戏——幻想水浒传系列，现在终于又有了消息。KONAMI宣称将要在本月底的TGS上公开最新作“幻想水浒传4”的预告片，但不会提供试玩版。

之前KONAMI也提供了一些相关情报：游戏中可以使用的角色依旧是108位，但是剧情和前作似乎没有直接联系。根据目前得知的情节方面的消息，主角是一个岛国的居民（在以往的作品中，这个岛国就已经存在了，不过当时仅仅是地图上的一个简单地理概念，没有详细的设定）。主角是由当地领主养大的一个孤儿，随着年龄的增长，他发现自己竟然拥有强力的魔法印记。这个魔法印记是维持世界能源所在的27个纹章之一，而主角所有的，正是其中的罚之纹章。罚之纹章让主角拥有强大的魔力，但主角使用这种魔力就相当于消耗自己的生命。几个世代以来，这27个纹章不断吞噬着宿主的生命，直至其死去，然后再继续寻找下一个宿主，并且通过将以往宿主的“记忆之断片”留给新宿主的方式，给宿主们沉重的思想压力。

本作的角色设定由猿田雅之和荷野纯子共同担任。从画面风格看，游戏场景设定更加真实，空间感和光源处理也更加饱满。游戏预定2004年发售，对应主机PS2。

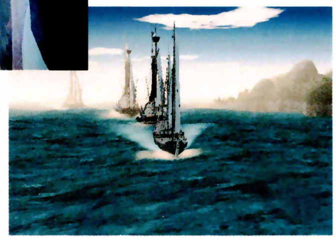
幻想水滸伝Ⅳ
GENSOSUIKODENⅣ







↑某个事件的画面，画面的效果等各个方面都给人留下一种宁静祥和的印象。



→在地图上的画面，虽然新作很明显承袭了同平台的3代，但最终的完成度却远远不是3代所能比较的。

SCOOP

PS2全球出货量6000万台 其家用机霸主地位无人撼动

本刊综合消息 索尼在最近自豪地宣布，截止9月初，PS2主机在全世界范围的出货量已经达到了6000万台。其中日本本土1417万台（2000年3月4日发售）；北美2642万台（2000年10月26日发售）；其余的1944万台则产自欧洲（2000年11月24日发售）。

尽管出货量不能直接反映主机的销售情况，而且PS2产量一枝独秀也不是什么新鲜事，但是一年提高2000万台的疯狂出货速度仍然显示出了前所未有的生机与活力。

与同门师兄的PS相比，PS2出货量达到6000万台只用了3年零6个月的时间，而PS则是在发售4年半之后才达到这个数字。可见PS2受到了更多玩家的青睐，是一部效率更高的主机。

索尼同时宣布，他们将从今年8月开始将PS2主机的出货量提升至每月300万部，从而在年底的销售旺季中满足每一位玩家的需求。



←为了纪念PS2欧洲出货达到200万而推出的银色外观的限定版主机。

SOFTWARE

任天堂准备放出妖怪兴风作浪 “红绿”复刻版即将登陆GBA

本刊日本专讯 正如事先预期的那样，任天堂计划推出的百万大作已经确定是1996年2月发售的GB版《口袋妖怪红＆绿》的复刻版。

据悉，这次的新作将更名为《口袋妖怪 火红&叶绿》，依然是分成两个版本推出。任天堂方面表示，虽然游戏舞台仍然设在《红&绿》中的kando地区，但是游戏增加了许多原创要素，除了可以与GBA版《口袋妖怪 红宝石&蓝宝石》通信对战以外，还能够对应预定11月21日发售的GC游戏《口袋妖怪竞技场》。

目前任天堂还没有公布确切的发售日期，但是根据以往的惯例看，估计该游戏会在今年圣诞登场。



↑GB版“红”的封面。

EVENT

日经BP调查机构爆出内幕 昔日铁杆玩家今天举家同乐

本刊日本专讯 日经BP日前在网络上进行了关于玩家年龄层的调查。调查结果显示，因为70年代末至80年代初第一批接受游戏的玩家（目前约40岁左右）现在多已有稳定的工作和完整的家庭结构，所以在关于与家人同乐的调查中，有超过35%的40～49岁年龄段被调查者，容易接受与家人同乐的游戏方式；而30～39岁年龄段仅有13%。而在购买“口袋妖怪红/蓝宝石”的人群中，40～49岁年龄段所占的30%也比30～39岁年龄段的14%比例要高出许多。这充分显示出，目前40～49岁年龄段的人既是最初接触游戏的人，又是最容易与孩子们一起玩游戏的人。

不过这些都是日本的情况。在中国，由于游戏出现的时间较晚，而接受游戏的初始年龄较小，因此目前最有消费能力的玩家的年龄段反而主要集中在20～30岁。也许当这批玩家也有稳定工作和完整家庭结构的时候，国内游戏市场正常发展的日子才会到来。

SCOOP

ELSPA发表欧洲游戏白皮书 英国游戏市场规模居世界第三

本刊欧洲专讯 欧洲游戏统计机构ELSPA最近针对欧洲市场的情况发表了“游戏白皮书”。该白皮书指出，游戏产业在欧洲的规模已达到了60亿欧元，其中英国的市场规模最大，成为了继美国和日本之后的第三大游戏消费国家。



↑欧洲游戏卖店中的景象。

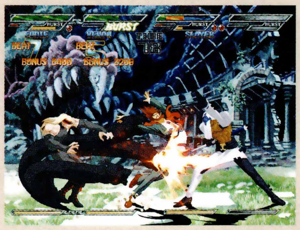
根据白皮书公布的数据，欧洲各国的市场规模依序是：1.英国17亿1900万欧元；2.德国11亿9600万欧元；3.法国9亿9000万欧元；4.北欧5国4亿7600万欧元；5.意大利4亿3800万欧元；6.西班牙、葡萄牙4亿1500万欧元；8.比利时3亿4300万欧元；9.奥地利、瑞士2亿5900万欧元；11.爱尔兰1亿2000万欧元。

另据统计，2002年欧洲畅销软件的排名依次是：1.罪恶都市；2.FIFA2003；3.横行霸道3；4.哈利波特与秘室；5.荣誉勋章·前线；6.指环王·双塔；7.合金装备2；8.蜘蛛侠；9.007夜火；10.THE GETAWAY。上述10款游戏的对应主机全部是PS2。

9月5日～9月16日业界图片新闻资料集



第41届日本街机展于9月11日～13日在东京召开，一共有50家厂商参加了大会，展出了约200种最新的街机游戏及娱乐器材。



SAMMY在第41届日本街机展上发布了罪恶工具系列的最新作《Guilty Gear Isuka》。该游戏既支持4人混战，也可以2对2组队战。



FROMSOFT为XB开发的《OTOGI 百鬼讨伐绘卷》将在今冬发售。故事舞台依然设定在日本平安时代，主人公是日本历史上最著名的阴阳师安倍晴明。



由FF7主程序设计师川合博司领衔开发的XB动作游戏《魔牙灵》又有新图片公布。游戏风格与御伽类似，强调砍杀快感与迥异世界观。预定11月20日发售。



NAMCO证实：预定11月27日发售的《山脊赛车进化》将包括EventOmnibus、街机、TimeAttack、2P对战与收集5种模式。游戏的电视广告将在11月上旬在日本开播。



原定于11月发售的GC大作《合金装备·双蛇》将延期至2004年初。负责开发的Silicon Knights公司表示，这次的延期是为了保证游戏的超高品质。



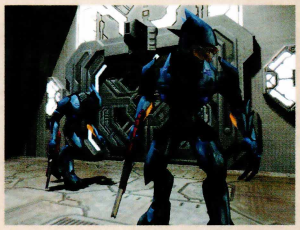
根据第三方统计机构的数据，由S-E在9月11日推出的动作RPG《骑龙者》的首发销量仅有7万6438套，店头消化率55.5%，估计最终销量很难达到30万套。



由TECMO开发，描写双胞胎姐妹在皆神村离奇遭遇的恐怖游戏将于11月27日在PS2上发售。至此已经有五款PS2大作预定在11月27日发售。



8月27日在美国发售的《灵魂能力2》的出货量为160万套。零售商估计该游戏在3部机种上的累计销量可能已经突破120万套。



魔盒大作《HALO2》日前又有新画面公布。该游戏在E3展上获得了如潮好评，更被欧美玩家视为XBOX第一名牌。游戏预定明年4月推出，对应XBOX LIVE。



本刊此前介绍的由史莱姆担任主角的动作RPG将于11月14日在GBA上发售，定价5800日元。S-E表示，该游戏会在9月26日召开的东京游戏展上提供试玩。



SCE方面证实：PS2专用硬盘将于明年初正式在美国发售，而且据说其中还会预装史克威尔的FF11。FF11在美国的月租费用为12.95美元。



从日本CEDEC 2003大会中传出的消息说，诺基亚已经改变主意，准备在日本地区发售N-Gage手机，目前日版发售日暂定在10月7日欧版推出以后。



SQUARE-ENIX称，《前线任务4》的舞台设定在由巨大人型兵器Wanzers掌控的近未来世界，故事背景介于1代与2代之间。新作对应主机PS2，发售日大约在冬季。

《最终幻想典藏纪念》全部售完
《生化危机典藏纪念》蓄势待发

本刊讯　据次世代科技开发公司公布的消息，《最终幻想典藏纪念》在发售后的一周内全国各地批发商全部售光。读者普遍反映，外包装比广受好评的《樱大战典藏纪念》有明显的进步，尤其是仙人掌召唤兽，制作精美，非常可爱。许多玩家第一次拥有了真正的电玩周边。2小时的光盘较好地浓缩了FF系列十五年的发展历程，使读者强烈地感受到游戏业从FC时代到次世代天翻地覆的变化和进步。一些读者还就典藏纪念的不足提出许多中肯和建设性的意见。

据该公司透露，《生化危机典藏纪念》邮购预约情况火爆。为保证商品及时完好地送到读者手中，《生化典藏》已于八月中旬停止邮购。《生化危机典藏纪念》已进入后期制作，具体发售日期及详情将于下期《电软》公布。

★据Eurogamer.net发布的消息，欧洲地区的PS2售价可能会在3～4周后下调至129英镑，而Xbox也将在10月份把价格降为99英镑。

★ATLUS今天宣布，他们为PS2开发的RPG名作《梦幻骑士IV》将于12月18日发售，该游戏普通版售价6800日元，DX特别版售价9800日元。

★CAPCOM日前决定将2D格斗名作《超级街霸2X》移植给PS2，不过PS2版中是否会追加新内容目前还不清楚，游戏预定于12月推出。

★据GAMEONLINE透露，SQUARE-ENIX将把连载于《月刊GANGAN》中的漫画《钢之炼金术士》改编为游戏，并预定在即将召开的东京游戏展上展出。

★据ICO小说版作家宫部みゆき透露，ICO的续作正在秘密开发中，新作预定2004年2月之后发售。

★CYBERFRONT宣布，由同名电影改编的PS2版动作游戏《绿巨人》将由原定的9月延期至10月发售。

★厂商ファーストパーティー日前表示，他们正在开发中的PSP游戏已经达到10款，这些游戏将在明年的E3展上与玩家见面。

★著名周边厂商LOGICOOL表示，NAMCO在11月27日发售的PS2赛车游戏《山脊赛车进化》将对应他们推出的PS2方向盘GT FORCE。

★有未经证实的消息称，任天堂计划在2004年发售GBA的后续主机。

★KONAMI宣布，他们在7月17日推出的PS2《实况力量职业棒球10》的出货量已经突破50万套，而全系列的累计出货量也达到了1000万套。

中国电玩榜

本期公告：

1、本期可是像极了旬刊电玩榜开始的第一期，好可怜的计票数啊，不过看着成捆成捆的玩家投票，我们的计票员可是一点都没有感到轻松呢，那么就期待某次的计票大暴走吧，投票也拜托大家了。

2. 统计截止共收到有效选票415张。

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——

计票：258

2 最终幻想10

上期 2



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：246

3 合金装备索利德2

上期 3



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——

计票：229

4 最终幻想8

上期 4

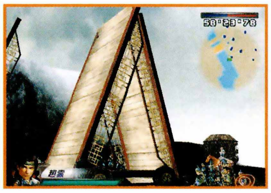


机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：211

5 真三国无双3

上期 5



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——

计票：203

2003年第20期（统计时间2003年9月1日－9月15日）

名次	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	实况世界足球·胜利十一人7	PS2	SPG	KONAMI	—	194
7	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	180
8	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	177
9	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	159
10	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	143
11	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	131
12	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	112
13	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	111
14	超级机器人大战OG	GBA	SLG	BANPRESTO	—	104
15	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	97
16	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	95
17	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	75
18	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	71
19	实况世界足球·胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	63
20	火炎纹章·封印之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	59

榜外游戏指画篇



最终幻想·水晶编年史

★难得有个位数的计票，看了之后莫名惊诧，这就是《最终幻想·水晶编年史》了？看来SQUARE－ENIX赖以成名的最终幻想系列最新作远远没有大家想象的那么大热呢，以多人同乐及与GBA联动为卖点的本作在发售之前就曾众说纷纭，话题不断，但玩家们的观点证明了一切。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	资料	票数
1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 厂商:SQUARE · ENIX 类型:RPG 发售日:未定	3387
2	合金装备索利德3 · 食蛇者	机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2004年	1638
3	生化危机4	机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:未定	1574
4	GTA3	机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:9月25日	1180
5	MOTHER3（暂名）	机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG 发售日:未定	1177
6	GT赛车4	机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RAC 发售日:未定	981
7	马里奥赛车	机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:RAC 发售日:2003年3月	928
8	鬼武者3	机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2004年3月	880
9	樱大战5	机种:PS2 厂商:SEGA 类型:SLG 发售日:未定	774
10	龙珠Z2★	机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:FTG 发售日:未定	710

瞩目



★前作在欧美地区大卖特卖之后，本作也就随着商业利润顺理出现了，原作的人气相信只要稍知动漫的人就可轻易知道，而这次可是有极少出现的魔人布欧剧情啊，比起前作新参战11人，全员34人的可怕阵容令人兴奋，在火热的对战中实现孩提时代的梦想吧，DBZ2大期待！

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	资料	销量
1	神乐传说★	机种:GC 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:8月29日	183527 总:183527
2	世界足球 · 实况胜利11人7	机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:8月7日	150320 总:927187
3	新约 · 圣剑传说★	机种:GBA 厂商:SQUARE-ENIX 类型:SRPG 发售日:8月29日	149573 总:149573
4	最终幻想 · 水晶编年史	机种:GC 厂商:SQUARE-ENIX 类型:ARPG 发售日:8月8日	48712 总:310674
5	实况力量棒球10	机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SLG 发售日:7月17日	38305 总:430674
6	口袋妖怪弹珠台	机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:TAB 发售日:8月1日	37874 总:178435
7	WINNING POST6★	机种:PS2 厂商:KOEI 类型:ETC 发售日:8月28日	31957 总:31957
8	世嘉时代 VOL.01梦幻之星★	机种:PS2 厂商:SEGA 类型:RPG 发售日:8月28日	17222 总:17222
9	世嘉时代 VOL.03梦幻之星★	机种:PS2 厂商:SEGA 类型:ACT 发售日:8月28日	11440 总:11440
10	十二国记 · 红莲之标 黄尘之路★	机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:RPG 发售日:8月28日	9507 总:9507

瞩目



★十二国记的PS2版游戏乃来自小野不由美的同名长篇小说，原著和漫画在日本极受欢迎，在十二个实行君主制的国家里冒险并探索成王之道，原作奇幻的世界观可一度让人陶醉其中，本作应游戏人气而生，游戏难度极为平庸。在这里推荐给喜欢仿中华动画的玩家们，FANS向。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2001-2002 （naomi2、sega）	46468
2	AVALON之键 （naomi2、sega）	24201
3	世嘉四人麻将 · 网络对战版 （naomi2、sega）	22632
4	太鼓的达人4 （system246、namco）	21486
5	头文字DVer.2 （naomi2、sega）	13842
6	SNK VS CAPCOM · 混乱（neogeo、snkplaymore）	12045
7	VR战士4 · 进化版 （naomi2、sega）	11969
8	时间危机3 （system246、namco）	10195
9	RACE ON （system246、namco）	9858
10	机动战士高达 · 联邦对吉翁DX （naomi、capcom）	7832

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	口袋妖怪 · 红宝石	gba、nintendo、rpg
2	口袋妖怪 · 蓝宝石	gba、nintendo、rpg
3	EYE TOY:PLAY	ps2、scee、act
4	盗墓者 · 黑暗天使	ps2、eidos、act
5	F1赛车2003	ps2、scee、rac
6	SOCOM:U.S. NAVY SEALS	ps2、scee、fps
7	黑客帝国	ps2、atari、avg
8	007夜火	ps2、ea、act
9	HULK	ps2、vivendi universal、rac
10	GTA · 罪恶都市	ps2、take 2、act

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者,均可能得到每月由本刊发出的纪念奖品,本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供(010-65282550)www.how-2-play.com,奖品是动漫游三界钥匙扣。特此感谢!



江苏	方鑫龙	吉林	陈庆锋	江苏	张鹰	安徽	杨厚义	广东	陈佩仪
上海	徐连	江西	肖华	河北	张强	黑龙江	吴秀梅	天津	张洋
山东	段圣生	天津	王鑫	河北	张亮	甘肃	王磊	广东	陈春儿
天津	魏启骁	安徽	郑叔文	广西	杨志刚	上海	王天愚	甘肃	白健
河南	董潇霖	福建	李旭峰	四川	唐欣	山东	付晓宇	江苏	谢文喜
北京	王安琪	河北	格雷	广东	温晋	浙江	李奔奔	安徽	杨琳
广西	蒋锐	上海	黄文华	北京	董延	辽宁	张君龙	江西	李凯
新疆	冀俊红	广东	陈庆锋	辽宁	闫锋	四川	肖岩	甘肃	赵岩
湖北	包青	浙江	付宇钢	湖南	李翔	江苏	龚伟	云南	李斌
陕西	李海龙	辽宁	韩晓舟	河南	张盼盼	陕西	谢青	贵州	刘健

以前你所看到的故事只是

人生漫长旅途中

转瞬即逝的一幕。





令RPG饭斯翘首企盼的狂野历险最新作将以回归原点为目标，为大家重新演绎永不褪色的第一部作品。作为集大成的游戏，WA的历史即将翻开全新的一页。

WILD ARMS® Alter Code: F

The planet named FARGAIA slowly but surely loses its green, and changes to the wasteland...
Severe environment and the cruel monsters threatens life, people still hang on the planet.
In such a wild world, there are adventurers who ask for a thrill or a dream. People call them "Migratory Bird".

ワイルドアームズ アルターコード：エフ

PS2	厂商：SCEI		发售日：2003.11.27
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

享誉业界的PS名作RPG的第一弹将以“F”之名再度破茧而出！大期待!!

在《狂野历险3》发售1年半以后，WILDARMS系列的最新作终于出现在我们面前啦！这款《WILDARMSAlter Code：F》（简称WA：F）将以系列的第一部作品为基础进行强化移植。正像副标题中的“F”（包含FIRST和FAKE双重含义）一样，本作虽然是复刻作品，但同时也是一部经过重新打造的全新游戏。据说本作中有超过80%的剧情都经过了编剧金子彰使的重新制作，角色数量也由原来的3名增加至8名，并且收录了超过2个小时的高质量CG。值得期待！



罗迪、扎克、塞米莉亚……

3只翱翔天际的候鸟回归!!

支持「WA」系列的原因

WA系列之所以如此受欢迎，其原因就在于它能够让玩家全身心的“投入”。无论情节、系统还是角色都经过了精细的雕琢，最后才能创造出高素质的作品。那么本作的情况如何呢？它能创造新的高峰吗？

世界观

充满西部风格的世界观设定

个性十足的世界观是系列的一贯特征。WA描述了一个由枪、魔法、机械交相互织，四处被西部沙漠和荒野覆盖的离奇世界！但是游戏的内容与传统的西式RPG明显不同。此外，情节的不可预知性也是该系列的一大乐趣。



↑提起荒野中的骏马，人们自然会联想到西部片中的景象。玩游戏等于看西部片？

战斗

使用FORCEGAUGE的战略性

在战斗中除了HP和MP以外，还有一种叫做FORCEGAUGE的参数。角色使用武器攻击敌人就可以累积这项数值，当FORCEGAUGE达到一定水平后能够使出相应的超强特技“ForceAbility”（简称FA）。不过，战斗结束后FORCEGAUGE就会回到初始水平，因此使用FA绝不能随心所欲，总之要看准时机，切记！切记！

↓FA是战斗中的杀手锏。合理使用的话，不管多么强大的敌人也会沦为你的手下败将。



↑新作再现了令人眼花缭乱的“连续十字火焰”，战斗魄力丝毫未减！

解谜

绞尽脑汁解开机关的快感



→突破重重机关时，体验到最棒的成就感与喜悦。

迷宫中设有各种需要破解谜题才能打开的机关。玩家要使用丰富的动作和各角色持有的专属道具才能将其一一破解。连续不断地解开各种谜题，相信对于热衷此道的玩家来说，既是一种享受也是一种痛苦吧。

History of『WILD ARMS』 回顾整个系列的八年足迹

WILDARMS

勇敢反抗魔族的侵略！

值得纪念的第一作。曾经被封印的拥有机械身体的魔族复活了，世界面临毁灭。为了阻止这一切，3个偶然相遇的年轻人开始共同奋斗。该作采用了FA及各角色序言等后来备受玩家好评的新系统。



'96年12月20日发售 1,800日元

WILDARMS SecondIgnition

活跃的特殊部队ARMS！

决定该系列牢固地位的第2弹。描写了执行紧急任务的部队ARMS与企图征服世界的秘密组织ODESSA之间的战争。该作的剧情容量非常之大，以两枚组推出，而游戏画面也开始向多边形进化。

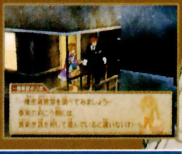


'99年9月2日发售 2,100日元

WILDARMS AdvancedThird

围绕世界的记忆展开的故事

登陆PS2后大幅进化的第3作。4个年轻人在旅行中与企图使魔族复活的3名科学家展开了战斗。该作的主人公为女性，并且采用了4人组队制等玩家期待的设定。画面、音乐等基础设定有明显突破。



'02年3月14日发售 3,000日元



这个角色会是谁呢!?

游戏角色的具体情况往后看！

Story&Character

在这里，大家可以对《WA.F》的舞台异世界法尔盖亚有一个初步的认识。另外，我们还将为大家介绍3个主人公或神秘或痛苦的序言故事！

在命运的引导下，3位年轻人踏上了旅途—

由于并非是普通的复刻游戏，《WA：F》中几乎所有的情节都经过了重新编写，因此即便是玩过一代的玩家也有必要从头体验本作的乐趣。WA的魅力将在本作中得以升华！各位好好期待吧！



↑游戏中每位角色都有自己的序章，之后才会展开本篇故事。

STORY 故事情节

在不知不觉中逐渐荒废的 异世界「法尔盖亚」

异世界“法尔盖亚”曾经是一片葱翠丰饶的绿色世界，但现在这里已经不见了往日的繁华，整个世界正在向荒野转化。面对残酷的自然环境和魔兽的威胁，人类只能死守住仅存的土地勉强维持生存。在这块大地上，世界万物中都寄宿着四种守护兽火·风·水·地，它们同时也是众人所信奉的神明。


↑在法尔盖亚适于人类生存的地方已经越来越少。



→由于环境恶劣以及魔兽的威胁，人们生活在水深火热之中。

KEY WORD 法尔盖亚的几个关键用语

这里要为大家介绍3个有助于了解法尔盖亚的关键词。不过它们在新作中的含义是否会有所改变，目前我们还不清楚！

KEY WORD 1 ARM

从古代遗迹中发掘出来的机械的总称，藏有古代侵略者魔族的神秘力量。与普通机械的区别在于，ARM要求操纵者的精神和自己同步，因此只有很少的人可以使用。由于ARM具有魔族的力量，所以一直受到人们排斥。

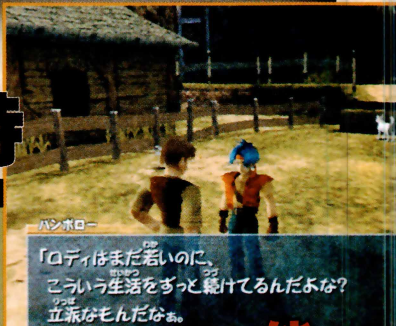
KEY WORD 2 候鸟

指那些在枯竭的世界中寻求危险与浪漫的冒险者。他们接受别人的委托完成各种事件，而后收取酬金。WA一代中的女孩卡拉米提·洁恩就是候鸟。

KEY WORD 3 魔族

很久以前从异世界来到法尔盖亚的侵略者。拥有钢铁一般的肉体，身体内流淌着的血液也是水银。虽然魔族的强大力量令人畏惧，但是根据传说记载，他们似乎败给了人类与古代之民艾鲁及守护兽的联合军。

罗迪·拉古奈特



PROFLE

Rody Roughnight

■Age：15 ■Height：158cm

接受委托赚取报酬，流浪世界的冒险者。拥有强烈的正义感，可以自由操纵从祖父那里继承的ARM。但是由于很多人都排斥ARM的使用者，为此罗迪也留下了许多悲伤的回忆。

——————（CV：铃村健一）

能够随意操纵ARM的善良候鸟



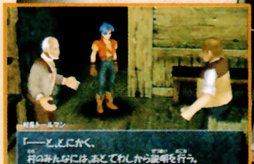
Prologue 冒险序章

为了寻找失踪的少年 罗迪不惜只身闯入魔窟……

停留在边境村庄萨夫村的罗迪，每天以帮助村民干活赚钱。某天，少年托尼进入了被封禁的洞窟，从此行踪不明。为了寻找托尼，罗迪只身闯入了危机四伏的洞窟，拉开了狂野冒险之旅序幕。



↑为了替受伤的父亲采摘药草，托尼一个人进入了危险的洞窟。



↑得知托尼失踪的消息，罗迪立刻动身前往洞窟。



→罗迪终于在洞内找到了托尼，但是接下来发生的事情却令他意想不到……

扎克·威恩·布莱斯



为了复仇而不断寻求「绝对之力」的剑士

PROFLE

Zakk Vam Brace

■Age:27 ■Height:177cm

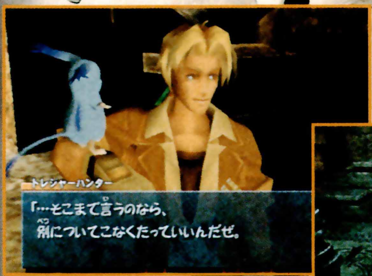
为了寻找“绝对之力”而专门发掘遗迹的候鸟。擅长使用单刃长刀的剑术高手，绝招是类似居合斩的瞬间拔刀术“速击”。表面轻浮，但是内心却燃烧着强烈的复仇火焰。

——(CV:关野俊介)

Prologue 冒险序章

为了寻求“绝对之力”不断穿梭于各大遗迹之中

根据得到的情报，记忆遗迹中似乎藏有神秘的“绝对之力”，于是扎克与拍档哈佩决定一同出发寻找。但是当他们拼尽全力，突破重重险阻达到遗迹最深处之后，看到的竟然是古代亚人种残留的记录装置……对于扎克而言，这究竟意味着什么呢？



←造访记忆遗迹的扎克。尽管搭档哈佩提醒他这里非常危险，但是扎克仍然执意前往。



→遗迹内遍布各种机关。地板上射出的尖针更是非常可怕！大家要小心啊！



←扎克遇到了遗迹内部的巨大怪兽，就算在这种危机时刻他也忘不了开玩笑。



↓在遗迹最深处，扎克发现了古代的情报记录装置……

塞米莉亚·莱因·阿迪尔海德



能够与守护兽心灵相通的阿迪尔海德公国的公主

PROFLE

Cecilia Raynne Adelheid

■Age:15
■Height:158cm

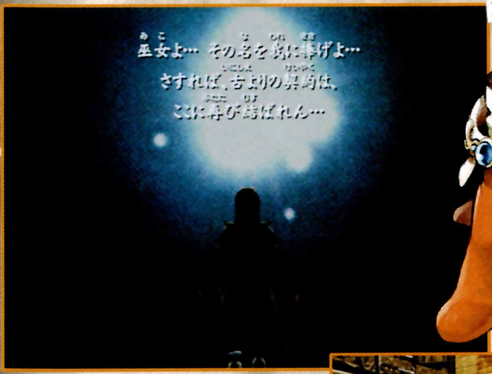
重视学术研究的阿迪尔海德公国的公主。拥有可以与守护兽交流思维的天才巫女，最不喜欢别人把她当作公主看待。有非常强的同情心，乐于帮助其他人。

————(CV:小林早苗)

Prologue 冒险序章

在不思议的声音引导下她走进了被封印的图书馆……

某天，塞米莉亚做了一个奇怪的梦。按照梦中的指示，塞米莉亚走进了校舍内被库蓝修道院封印的图书馆，在那里她发现了一本名为火星灵的魔导书，在塞米莉亚打开魔导书的瞬间，一道神秘光环立刻将她包围……



↑塞米莉亚在梦中听到了一个将自己称为巫女的神秘声音……



→封印的图书馆中藏有许多已经失传的知识和传说。



←在封印的图书馆中，塞米莉亚打开魔导书的瞬间，一道神秘光环立刻将她包围……

这就是真实

超级机器人大战SC

スーパーロボット大戦 Scramble Commander









Real 真实的比例 ROBOT

Real 真实的时间 SLG 战略模拟游戏

超级机器人大战的又一部大作！今年一口气发售的三款作品是否满足了大家的胃口呢。那么不要着急，今年的第四部作品《超级机器人大战Scramble Commander》（简称：SC）即将推出啦！而且，这还是一个从机体的大小到系统完全归于“真实”的全新系列。那么先让我们看看有那些机器人会以全新的面貌出现在游戏中吧。

超级机战新机轴

PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.10.30	
	类型：RTS	价格：7800日元	其他：——

参战的动画作品总共17部



参战作品一览

超兽机神断空我
新世纪福音战士
THE END OF EVANGELION Air/真心为你
机动战士高达
机动战士高达 第08MS小队
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士高达 逆袭的夏亚
新机动战记高达W
新机动战记高达W Endless Waltz
魔神Z
大魔神
剧场版魔神系列
盖塔机器人
盖塔机器人G
超电磁机器人 孔巴德拉V
勇者莱汀



正像超级机战从不会让FANS失望的传统一样，新作“意料中的情节”再次为我们带来了全新的乐趣。一直众望所归的参战作品《新世纪福音战士》和《超兽机神断空我》终于整队加入。而且，相信过去多次参战的其它作品也会再次为我们带来更多的惊奇和感动吧。嗯！？这次没有原创作品啊！！

Story of SUPER ROBOT WARS Scrdmble Commdndar

从人类正式离开地球走向宇宙，已经经过了半个多世纪。
在被称为“一年战争”的史上最大战争结束后，已历经数年地球圈再建终于可以看到复兴的前兆了。
然而，一直对立的天空方面和地面方面却仍然各执己见。
先是在地球联邦军内结成的特务部队“泰坦斯”，为了狩猎战后吉翁的残党和维持地球圈的治安开始了活动。
然后，惧怕“泰坦斯”和天空方面的新兴势力罗姆费拉财团也在暗中操控秘密军事组织“OZ”，计划掌握联邦军的实权。
另一方面，相对泰坦斯和OZ，反地球联邦组织“奥古”及它的支援组织“卡拉巴”也开始日渐强大，地球圈产生了再次开战的危机。
就在这时，人类突然遇到了除了自己以外的未知生命体。
他们就是以“恐龙帝国”及“妖魔帝国”等为代表的地下势力，
而且，从外宇宙来的“坎贝尔军”和“姆盖·佐尔巴多斯帝国军”也分别开始对地球展开了侵略。为了对付这些，奥古、泰坦斯OZ一边互相牵制一边开始反击各势力的侵略。
同时日本地区的超级机器人们也开始活跃，战斗进入了胶着状态。





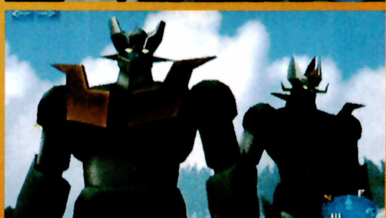


可是……没有人会想到的来访者出现了。
在太平洋上空，突然出现了一座剑状构造物。
被大家叫做“索迪亚”的这个可怕物体，
发挥出各种各样的可怕特殊攻击，使地球圈陷入了混乱。
之后，围绕着这把巨大的剑，各势力开始活跃，
围绕地球的全新战火即将再次熊熊燃烧起来……



出现了!!







即将苏醒的超级机器人

包括没有机体图的《第08MS小队》在内共四部作品，都是参战已久的作品。尤其是《新世纪福音战士》更是自从《α》以来，最值得大家期待的作品。

游戏的开场动画　守护我们和这个地球的超级机器人军团

全新制作的高素质影像将再次燃

《SC》中的开场动画也格外的真实。从机器人身上的“污垢”和细节到城市的每个角落，观众无不感受到那种压倒性的存在感。看着它们守护地球的战斗勇姿，不禁让人感到由衷的信赖。






在破坏城市的机械兽面前，毅然挺身而出的机器人英雄们



SYSTEM CHECK! 成为首款超级机器人大战实时SLG的真正司令官吧

如果说《第2次超级机器人大战α》形成了超级机战的最新形态，那么这次的《SC》大概也可以被称为系列的另一种进化形态吧。导入充满浓厚战略、战术色彩的实时战斗系统，同时拥有作为模拟游戏的超高完成度。从索敌到战斗这个过程里一切都是实时的，这将会带给人比以往系列更强的紧张感。可以说是机战系列中最具紧张感的一作了。当然，眼镜厂也没有忘记超级机战系列那种“不论是谁也能玩的SLG”，只要简单地发出指令机体就会行动并施展强力无比的必杀技，所以担心系统变化而难以适应的玩家尽管放心了。

1 对单位发出指示

这里为大家介绍的是从对单位发出指示到发现敌人为止的简易流程。首先是指示。玩家要大致地选择路线，决定目的地。这个环节比起以前的作品更加有趣。一起行动或者散开大范围搜索敌人都是不错的计划。



圆形的明亮部分，就是各单位的索敌范围。

2 向目的地移动

真实大小的机器人开始移动。玩家既可以掌控一个单位的行动方向，也可以在地图上把握所有单位的动向。由于不知道敌人会在何时出现，所以每分每秒都不能放松警惕。各单位间大概也可以对谈或互相联络吧。



如果选择同一路线前进，敌人出现时就不会太危险了。

3 发现敌人！

敌人进入索敌范围！你必须立刻对出击的单位下达指示。究竟是单独攻击，还是等待支援一起合力进攻呢……总之，你的任务就是根据状况决定相应的战术。由于是实时作战，所以必须迅速做出判断。



收到敌情报告，迅速决定是否让该机体单独出战吧。

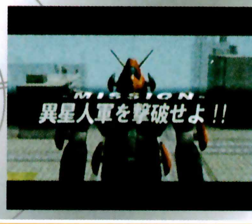
出击单位最多为五架机体



在每一话中最多可以出击的机体为五架。玩家要对这五个单位发出指示，根据情况将地图上的强敌逐一击破。

变化丰富的多种任务等着你挑战

《SC》中除了将敌人全灭或击破指定个体以外，还有其他实时性的特殊任务。比如像在一定时间内制止敌人的攻势等这样让你紧张到手心冒汗的任务。



最终目的非常明确，那就是将所有敌人都消灭干净。



是否也会与现在执行中的任务发生连动，产生其他新任务呢？

燃烧你的灵魂！





机器人的大小比例也真实的再现



开场动画的最后有一个机器人们汇聚一堂的画面。这种身形大小不同的真实表现，本作绝对是PS2机战系列的第一款。

街道的每个细节都得以再现





Castlevania®

キャッスルヴァニア

在坐落于漆黑之森『永远之夜』的古堡中…
恐怖传说的序曲已经奏起…

在我国拥有万千拥趸，被誉为ACT不朽名作的《恶魔城Dracula》系列最新作将于11月27日在PS2上发售 。本作的情节讲述了系列的“起源”，并以改头换面的3D形式点燃了所有人的期待。这次，就请大家跟随我们一起体验这个宏大深刻的世界观以及精彩系统所带来的震撼吧。

Prologue

舍弃骑士之名的雷欧步向永远的夜

进入中世纪后半叶的欧洲，王权统治逐渐削弱，地方领主(※1)的力量不断增加，地方陷入混乱。领主和领民只有守住自己的土地才能生存。为了维护自己的权益，领主旗下诞生了无数勇敢作战的骑士。11世纪，在格利高里改革(※2)的作用下，骑士们开始转变为守护和平的正义角色。

在那个时代的欧洲边境，雷欧和马蒂亚斯都是出色的骑士，并且同为号称常胜骑士团(※3)的成员。2个人彼此信赖，结下了深厚的友情。可是有一天，凯旋归来的马蒂亚斯得知了爱妻伊丽莎白的死讯。悲伤过度的马蒂亚斯从此卧床不起。

之后又过了1年，在和平的雷欧的领地上突然出现了神秘怪物。虽然雷欧一直在等待讨伐怪物的命令，但是由于正值十字军(※4)东征的重要时期，统治者的全部精力都放在了与异教徒(※5)作战上，教会(※6)并没有提供任何援助的意思。就在此时，马蒂亚斯突然造访雷欧，并带来了一个坏消息：雷欧的未婚妻莎拉被位于“永远之夜”森林的吸血鬼抓走了。于是，雷欧舍弃爵位，只身一人走向了森林。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.11.27
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



通过背景世界观与系统设定读解恶梦的深刻起源!!



在骑士社会大放异彩的天才战术家

马蒂亚斯·克隆维斯特

剑技一流而且学识广博。和雷欧既是相互信赖的好朋友，也是一起历经生死的战友。由于爱妻伊丽莎白的亡故而重病不起。之后，首先察觉到莎拉被绑架，并及时告诉了雷欧。

STORY 介绍　以中世纪传说改编的冒险故事

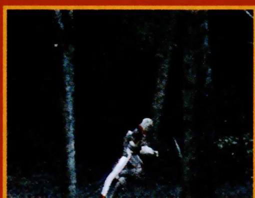
为了拯救莎拉，舍弃爵位的雷欧不惜冒着生命危险进入了吸血鬼城堡所在的森林。由于自己失去了骑士身份，所以雷欧决意不再使用被骑士团授予的长剑作战，就在这时，一个不可思议的神秘人物雷纳尔多突然出现在他面前，赠与了他一条拥有强大力量的鞭子，从此拉起了雷欧作为吸血鬼猎手的宿命之旅。



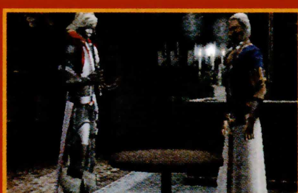
↑雷欧曾在骑士团受到严格训练，因此他在战斗中的每一招都明显带有基督教的影响。



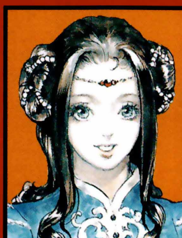
←各种登场魔物都有强烈的中世纪风格，集中体现了游戏的厚重世界观。



←从森林向着城堡进发的雷欧遇到了雷纳尔多。



↑雷纳尔多将拥有强大力量的神鞭交给了雷欧，并传授给他很多战前知识。那么他的真正目的是什么呢?



莎拉·特兰多尔

容姿美丽的富豪之女，雷欧的未婚妻。性格善良，受到周围所有人的喜爱。



雷纳尔多·甘道夫

居住在魔物森林中的神秘炼金术士，似乎与吸血鬼有某种渊源，对雷欧的冒险提供了帮助。

深刻了解Castlevania 中世纪博学讲座

这里列出了前面提到的各种术语，我们将联系现实的史实为各位玩家讲解。

领主（※1）

封建社会中各个地域的所有者。领主不仅拥有所有领域的土地，就连当地的居民也是他的所有物。领主与领民之间属于主从关系，这种制度就是领主制。

格利高里改革（※2）

为了大肆聚敛权利和财力、清理基督教世界的腐败而进行的改革。从1049年罗马帝国的雷欧9世开始筹划，直到格利高里7世才得以真正实施。

骑士团（※3）

骑士一般被认为来自于特定土地的自发组成的自卫团。随着时代的发展，普通的战斗集团也被加上了秩序和恩赏制度，最后演变成了重视名誉的骑士团。

十字军（※4）

1096年，罗马教皇乌尔班二世借拜占庭皇帝亚历克塞一世的求援，团结诸国组织了一支以从伊斯兰教徒手中夺回圣地耶路撒冷为目的的远征军，史称十字军。

异教徒（※5）

这是对于信仰不同宗教的人的蔑称。异教徒一度成为了中世纪许多纷争的根源。由于受到歧视，所谓的异教徒也纷纷组织反抗力量，对抗权利日益扩大的教会。

教会（※6）

在时代中占有极大分量的教会，逐渐从规范指导者的立场转变成了认定社会资格的立场。例如，虽然国王可以授予一般的爵位，但前提条件是要绝对服从教会。



贝尔蒙多家族的第一代吸血鬼猎人

雷欧·贝尔蒙多

本作的主人公，建筑起贝尔蒙多家族吸血鬼猎人的历史性人物，是在骑士团中最有实力和威望的男人。在热爱正义的同时，雷欧也忠实地维护着骑士的规范，是个正直的人。与美丽的富家千金莎拉订了婚。

系统介绍 以完成度极高的系统创造震撼灵魂的冒险

本作采用了全3D的冒险舞台，以及根据雷欧所在位置自动切换第三人称视点的崭新系统。玩家可以尽情体验建立全新视觉基础上的激烈战斗。这里就为大家介绍一下作为本作魅力主干的基本系统，相信大家一定可以从中切实感受到游戏的高完成度。

1 攻击的基本是鞭子

游戏中鞭子的挥动方法有2种，分别是：破坏力低但节奏快的小攻击，以及破坏力大但频率慢的大攻击，玩家要根据不同状况区别使用。除此以外，如果按照特定顺序使用小攻击和大攻击的话，就会发动连续挥鞭的组合技。当然，组合攻击的种类也会随着游戏的进行而不断增加。



←根据不同敌人选择不同的攻击方式也是一种乐趣。

2 内容丰富的跳跃



←游戏中的许多场所必须依靠熟练的跳跃技巧才能通过。

在雷欧跳起后滞留于空时再次按下跳跃键的话，就能使出更高的2段跳。而且游戏中还有在跳跃中使用小攻击，挥鞭的同时滞留在空中的技巧。与2D恶魔城相似的是，在空中踢腿攻击的话，就可以将鞭子向下挥去，落地速度也比平时快。总之技巧很多，要慢慢熟悉。

3 意义重大的防御

采取防御姿态可以抵挡敌人的攻击。一旦防住了敌人的特定攻击，就会有MP存入雷欧的魔导器中，而当MP值达到一定程度的时候，还可以发动隐藏能力！



←“防御”将成为游戏的重要技巧。

4 爽快的EFFECTIVE ORB系统

雷欧的辅助道具一共有5种，分别是小刀、斧子、圣水、十字架和水晶5种(使用次数根据游戏中收集到的心决定)。除此以外本作中还有一个可以强化辅助道具的全新系统EFFECTIVE ORB SYSTEM。通过该系统玩家可以把水晶球(下图)与辅助道具组合起来，在消耗大量心的同时发动威力惊人的强大攻击。



→由于破坏力惊人，因此上述系统在BOSS战斗中将发挥重要作用。





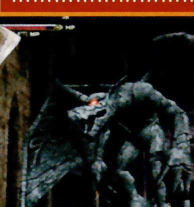
↑普通斧子只能正面投掷。



→发动后斧子就会向周围全方位攻击。



CHECK 丰富事件令冒险趣味盎然！



在城内探索时，一旦遇上首次碰面的强敌，就会发生像左图一样的过场片段。为了最大限度地增加玩家的投入度，游戏中穿插了大量的精彩事件。

←进入某房间见到石像就会引发特殊事件，战斗在所难免。



开发者访谈 IGA先生对于本作做出的尖锐分析！！

系列制作人IGA先生再度登场，这次他将以系统为中心为我们进行讲解。觉得上次的访谈仍有不足的玩家，可千万不要错过下面的文字。

Castlevania 制作人 IGA先生



开发小组的核心人物，从心底热爱着Castlevania系列。接受访谈时，热切而专注的眼神中传达着他对于游戏事业的投入与真诚。当然，他本人也是非常喜欢ACT游戏的。

—登场角色的插图真是非常出色啊。

IGA先生：原画设定确实非常出色，但是游戏中的台词同样值得关注！玩家在本作中可以自由选择日语和英语两个语种。日语版起用了实力派的声优，英语版则是在洛杉矶直接录制的。

—雷欧本身的能力可以提升吗？

IGA先生：在隐藏房间中可以提升HP的最大上限。但是本作并没有采用积累经验值提升级别的RPG系统。

—购物系统是否依然健在，大家对此也是非常关心呢？

IGA先生：这个保留下来了，冒险开始的地方就有一间雷纳尔多的商店，玩家如果不断造访并满足一定条件的话，可以购买的东西会逐渐增加。

—游戏对于角色的基本动作也进行了细致的设定啊。

IGA先生：是的，比如在跳跃中向特定目标挥鞭的话，鞭子就会卷住目标，令玩家可以再次跳跃……总之这样的技巧还有很多。大家请期待！



带你领略崭新的3D·ACT的乐趣！

DPS 特别编集

恶魔城年代记
讲述吸血鬼黑色历史

由系列谱写而成的历史&登场人物的关系总检索

为了更好的理解本作在该系列中占据的位置，下面我们将沿着登场人物的足迹重新回顾过去漫长的战斗历程。

年代	发生的事件	德拉克拉一族	贝尔蒙多家和他的伙伴们
11世纪年代不明	**Castlevania**(PS2/2003年) 这是一个关于雷欧·贝尔蒙多的传说。 ※现在已经可以证实的是：该游戏描述了贝尔蒙多家成为吸血鬼猎人的原因、吸血鬼杀手（圣鞭）的起源以及德拉克拉成为吸血鬼的原因。	德拉克拉伯爵（维拉德·茨佩修） 莉莎（人类） 父子	雷欧·贝尔蒙多 协助 雷纳尔多·甘道夫 协助(?) 马蒂亚斯·克隆维斯特
1450年?	外传 **恶魔城Dracula漆黑的前奏曲**(GB/1997年) 索尼亚·贝尔蒙多封印德拉克拉。	阿尔卡多	索尼亚·贝尔蒙多
1476年	**恶魔城传说**(FC/1989年) 以拉尔夫·C·贝尔蒙多为中心封印德拉克拉。 ※被世人所唾弃的贝尔蒙多一族在战后成为了公认的英雄。	之后阿尔卡多开始长眠。	拉尔夫·贝尔蒙多 协助 萨法·费尔南德斯 协助 古兰德·戴纳斯丁
1576年	**德拉克拉传说**(GB/1989年) 克里斯多夫·贝尔蒙多将德拉克拉封印。	巴特利家似乎在暗中操纵德拉克拉复活。	克里斯多夫·贝尔蒙多 索莱尤·贝尔蒙多 父子
1591年	**德拉克拉传说II**(GB/1991年) 克里斯多夫再次挺身为阻止德拉克拉复活而战。		
1691年	**恶魔城Dracula**(FC·DISC系统/1986年) **恶魔城Dracula**(MSX/1986年) **恶魔城Dracula**(AC/1988年) **恶魔城Dracula**(SFC/1991年) **恶魔城Dracula**(FC·ROMCASSETTE/1993年) **恶魔城Dracula**(PC/1993年) **恶魔城年代记 恶魔城Dracula**(PS/2001年) 西蒙·贝尔蒙多将德拉克拉封印。	 德拉克拉	西蒙·贝尔蒙多  西蒙·贝尔蒙多
1698年	**德拉克拉II诅咒的封印**(FC·ROMCASSETTE/1987年) 西蒙再次为阻止德拉克拉复活而战。		
1748年	**Castlevania 白夜的协奏曲**(GBA/2002年) 以久斯鲁·贝尔蒙多为中心消灭伪德拉克拉城堡。		 朱斯特·贝尔蒙多 协助 马克西姆·基西
1792年	**恶魔城DraculaX血之轮回**(PCENGINE/1993年) **恶魔城DraculaXX**(SFC/1995年) 以利西达·贝尔蒙多为中心封印德拉克拉。	夏夫特 试图让德拉克拉复活。	 利西达·贝尔蒙多 协助 玛莉亚·基西 协助
1797年	**恶魔城Dracula X 月下的夜想曲**(PS/1997年) **恶魔城Dracula X 月下的夜想曲**(SS/1998年) 德拉克拉的儿子阿尔卡多阻止德拉克拉复活。 ※吸血鬼杀手转赠给了莫里斯家。	阿尔卡多 此时从沉睡中苏醒。  阿尔卡多	尼桑·格莱布斯之父 父子 协助 莫里斯·波尔德维因 尼桑·格莱布斯
1820年?	外传 尼桑·格莱布斯之父(名称不详)和莫里斯·波尔德维因封印德拉克拉。		
1830年?	外传 **恶魔城Dracula circle of the moon**(GBA/2001年) 以尼桑·格莱布斯为中心封印德拉克拉。		协助 尤尼尔 海里
1844年?	外传 **恶魔城Dracula legend of cornell**(N64/1999年) 以科内尔为中心封印德拉克拉。		
1852年?	外传 **恶魔城Dracula默示录**(N64/1999年) 以莱因哈特·秀南伊达为中心封印德拉克拉。		协助 莱因哈特·秀南伊达 查利·费尔南德斯
1897年	以基西·莫里斯为中心封印德拉克拉。	艾莉萨贝特是德拉克拉的侄女。	父子 查利·莫里斯 强尼·莫里斯
1914年	**吸血鬼杀手**(MD/1994年) 以强尼·莫里斯为中心阻止德考拉复活。	艾莉萨贝特·巴特利 试图复活德拉克拉。	协助 埃里克·利加德
1999年	尤里乌斯·贝尔蒙多封印德拉克拉。 ※可以说从这时起德拉克拉已经被彻底消灭。		尤里乌斯·贝尔蒙多
2035年	**Castlevania 晓月圆舞曲**(GBA/2003年) 来须仓真登场。本应已被消灭的德拉克拉将借助日食再度复活！？格雷厄姆难道就是新的德拉克拉？	格雷厄姆·琼斯(?)	 协助 来须苍真(?) 洋子·费尔南德斯

（反反复复不断的复活和被封印）



大受欢迎的忍者活剧漫画变身

满载多彩的角色与忍术、战斗魅力十足的NARUTO·火影忍者即将登场！下面就让我们把所有的视线都投向忍者们所使用的华丽连技吧！各位千万别走开。

NARUTO —火影忍者— Narutimet Hero ナルティメットヒーロー

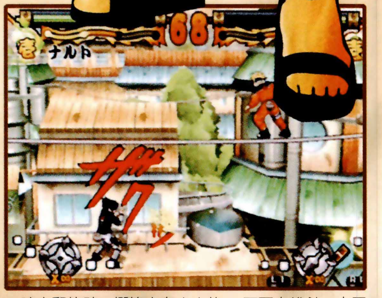
忍者们必杀技全开的正统派ACT!!





大家都用华丽的忍术来战斗!!





↑鸣人和佐助、樱等人在小小的TV画面中战斗！由于操作简单，所以就算你不是原作的饭斯也能享受到爽快的动作乐趣。

四种模式大介绍！

主要剧情	基本忠于原作情节展开战斗的1P专用模式。由于所有角色都会在这里出现，所以玩起来绝对乐趣十足！
练习	体力和时间没有限制，可以练习基本操作及指令的模式。在这个模式中练习奥义的指令大概很不错吧。
自由对战	在这个模式中可以进行1P对COM、1P对2P的对战。当然和同类游戏一样可以自由选择各种战斗的场景。
鸣人的家	可以自由浏览已购买的道具。不过关于金钱如何获得和如何购物的相关事项现在还尚未明朗化……

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2003.10.23
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——



我一定要成为木之叶最出色的火影忍者！

漩涡鸣人

虽然是个很容易得意忘形的人，但同时也是个拥有强大实力的热血男儿。擅长使用分身术及色气术等迷惑对手的忍术。

操纵来自于原作中的熟悉角色，展开1对1激烈对决的ACT游戏《NARUTO·火影忍者》即将登场。本作通过独特的3D形式再现漫画中角色们所使用的各种忍术，玩家需要做的就是利用这些忍术在游戏中展开一场壮阔的战斗。这次，就让我们通过基本系统的介绍来体会一下这款游戏的精彩之处吧。是原作FANS的玩家不要错过哦。

为对战ACT在PS2上见参!!

在纵横无尽的画面中驰骋的高自由度战斗即将开始了!!

我惟一的愿望就是把那个男人杀掉……

我就是佐助

所有新手中实力最被看好的忍者。可以使用"写轮眼"拷贝其他人的忍术。虽然看似冷酷，但其实是个非常值得信赖的伙伴。

不管是荒野、平原还是屋顶上，战斗的足迹将遍布各个角落。每个场景都由近前和内里2行构成，玩家只要按十字键的上下和×键就可以内外侧自由移动。另外，像飞檐走壁、在水上行走这种忍者的绝招自然也是必不可少的了。





←↑作战场地也包括原作中的拉面店大门口、试练场等大家熟悉的地点。

战斗画面的解说



❶**体力槽**……体力一旦为0即败北

❷**能量槽**……最多可以蓄满3段。消费能量就可以使用特定的技巧或奥义，根据不同种类的技巧或奥义消费的量也不一样。

❸**限制时间**……到规定时间时会根据双方残余的体力多少来决定胜败。

❹**使用道具选择**……L1、R1键可以切换道具，再按确定键即可使用。

敢瞧不起女人的话就让你吃点苦头！

春野樱

暗恋着佐助的妙龄少女。拥有清晰的头脑和冷静的判断力，原作中曾经多次在危急时刻帮助过鸣人等人。



卡卡西

和佐助一样拥有写轮眼，人称"拷贝忍者卡卡西"的上忍。曾是"暗杀特别部队"的一员，有着不为人知的痛苦回忆。

最好别让我用写轮眼否则你会后悔的……

在很大程度上左右战斗局面的数种忍者道具!!



没有人能够看清我行动的速度！

洛克·李

贯彻爱和正义的少年。虽然不擅长忍术，但他利用超人速度所施展的体术却有极强的破坏力。同时他还是个将自己的爱奉献给樱的痴情男……

在对战场景中有很多可以破坏的物体。只要破坏这些目标，就会出现各种各样效果的道具，如能够恢复体力、恢复能量、手里剑及空蝉术等等。把这些道具拿到手的话，自然就可以在战斗中占尽先机啦。所以无论如何，一定要先把道具抢到手啊！





←因为可以同时积累这5种道具，所以尽可能多的收集吧！

←各角色都有自己的搭档，而且经常会提供一些道具。

良好的反射神经是成功使用奥义获胜的关键!!

每个角色都有消费能量即可发动的"奥义"。发动的步骤很简单，首先，能量槽在一格以上的时候按△键，这样就可以进入发动奥义的状态。然后再按○键，只要攻击成功，命中对手奥义就会发动！在奥义发动中，画面下方会显示出按键的顺序，只要按照提示在一定时间内输入就可以让奥义连续了。

鸣人的得意必杀技"漩涡鸣人连弹"完全爆裂!!

→各角色相同的是每人的奥义都有三种。消费三格能源的奥义威力自然也是最大的！



按照顺序输入按键



↑画面的左下角和右下角格外引人瞩目，如果成功地按照提示输入的话……

给予敌人重击!



↑如果攻击的话杀伤力就会上升，防御的话受到的损伤就会减轻。

逐渐变化发展



←如果成功输入指令的话，连技就会发展。玩家必须在瞬间正确地输入指令，挑战你的判断力！

没有人可以触摸到我的内心……

我爱罗

冷酷残忍不知爱为何物的修罗，可以自由操纵沙粒。虽然一方面将鸣人视为竞争对手，但另一方面却……



无双报道



ピクミン2 PIKMIN 皮克敏2





这次给大家带来的就是皮克敏系列的最新情报了，在这次的《皮克敏2》中，这群小家伙们也会向前作一样跟着主角行动并帮着做很多事情呢。

GC	厂商：NINTENDO		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



船长·欧利玛的下一场冒险是……!?

在《皮克敏》这款动作游戏中，玩家需要率领着一种叫做皮克敏的未知生物一边收集道具一边冒险。

这次介绍的《皮克敏2》继续了前作《皮克敏》的故事。玩家可以交替操纵前作的主人公船长·欧利玛和新增加的角色路易展开游戏。接下来，就请大家跟随着我们的介绍，一起来检索《皮克敏2》中新种族的皮克敏、双人游戏以及进化后的精彩游戏内容吧！因为是宫本茂亲自制作监督，本作实在是值得NGC玩家收藏！

在运输店工作的欧利玛









船长·欧利玛　新社员路易

回到故乡的欧利玛却……!?

在前作中，宇宙运输公司"hokotate"的驾驶员船长·欧利玛在旅途中遇难，迫降在一颗奇怪的星球上，并在那里见到了未知生物皮克敏。

他借助皮克敏的力量回收四处散落的宇宙船零件，并最终回到故乡。在本作中，新的故事则是从他回到故乡后数日开始。终于与家人团聚的欧利玛，公司里却发生了一件大事！

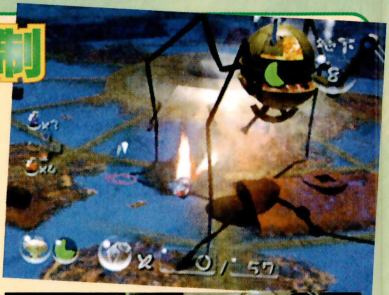
由于新社员路易的失败，公司面临着倒闭。积压的金色颤抖胡萝卜在宇宙兔子的袭击下，被全部毁灭，最终还导致欠下了一笔巨款……

这次的『皮克敏2』没有日期限制 以自己的步调来游戏吧！





在前作《皮克敏》中，到收集齐所有被毁坏的宇宙船零件为止一共有30天的限制。这是由于星球的大气中含有剧毒，而欧利玛的生命维持装置只能运转30天。因此前作必须在有限的时间以内尽量增加皮克敏以完成目标，作为一款条件苛刻的游戏，玩家要一边不断游戏，一边合理计划每一个步骤。然而在本作中，为了大家可以按照自己的步调游戏而废除了时间限制这一点，但游戏还是需要大家好好的考虑每一个步骤进行的。所以就让我们在不可思议的世界中，一边增加皮克敏，一边按照自己的步调来冒险吧！

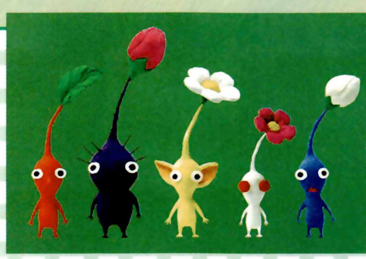






皮克敏到底是什么东西?

皮克敏是欧利玛在迫降星球上遇到的不可思议生物。它们从用3只脚站立的“欧尼耀”中以种子状态生出来埋在地下，经过不断的成长并最终变成皮克敏。由于皮克敏是一种很聪明的生物，所以你只需要对它们下达简单的命令，它们就会自己做出各种判断并行动。在前作和新作中，皮克敏都会帮助主人公搬运东西、与敌人战斗，是值得信赖的伙伴。



↑颜色是每个皮克敏最大的特征。在本作中，还会有新的紫色皮克敏和白色皮克敏登场。

皮克敏们就是从这里诞生出来的





↑类似生出皮克敏的母体。另外一个功能就是作为它们的住所。



红皮克敏

→红色皮克敏的热度非常高，甚至不输火焰。攻击力自然也是一流的。

蓝皮克敏

→蓝色皮克敏非常喜欢水。在水里也能自由行动。

黄皮克敏

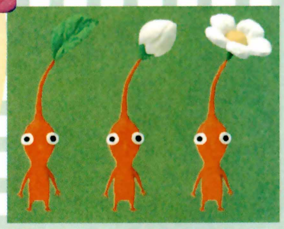
→黄色皮克敏和前作稍有不同，变成了非常善使雷电的版本。

紫皮克敏

↑紫皮克敏的力气很大。最适合用来搬运东西。

白皮克敏

→不怕毒的皮克敏。自己的身体内似乎也藏有很强的毒素。



←把皮克敏埋在土中的话它们就会逐渐成长，从头上就能看出它们的变化。

长大以后头上就会开花

虽然好不容易回到了故乡……





公司的大危机!?



→刚刚才安下了心，一个出人意料的灾难却已经在等待着他了。



惊—呆!!







↑左边的就是“hokotate”运输社长。右边的则是新社员路易。

但是却发生了意外……





↑→从谜之星球捡来的东西似乎非常值钱。

当欧利玛得知连自己的爱机海豚号都被查封了时，它马上当场石化。就在这个时候，火箭的电脑却对他从未知星球给孩子们带来的礼物（王冠）产生了激烈的反应!原来，这个神秘的物体非常的值钱呢。得知此事马上来了精神的社长，命令路易迅速去未知星球寻宝，并让欧利玛也一道同行!

欧利玛再次开始宇宙旅行!



重建公司的机会来到了





↑→大为兴奋的社长，命令欧利玛和路易去未知星球挖宝!





无双报道



↑此人到处自称“日本的英雄男儿”，将冠木视为自己的眼中钉。



←这3个被称为三博士的家伙就是根之一族的作战参谋。





←与美丽的外表正好相反，作为根之一族干部的蛤姬其实拥有很强的力量，并率领众多的手下，疯狂袭击万丸一行人。

以日本为舞台战 根之一族

虽然至今为止根之一族一直都是过着隐居的生活，但现在却为了将大地占为己有而登场。这次为大家介绍的是除了一般喽罗以外的几名BOSS。

FAR EAST OF EDEN 天外魔境 II MANJI MARU

GC	厂商：HUDSON	发售日：2003.9.25
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

超人气RPG的再版作品

本作是1992年在PCE-CD上发售的超人气日式风格RPG的复刻作品。除了继承情节及指令输入方式的战斗系统以外，进行了一些强化。不仅战斗场地进化为3D画面，战斗及事件画面的动画素质也大幅地增强，可以说GC版在各个方面都有了不同程度的提高。



↑包括城镇在内都是用3D表示的，而且视点也是可以变更的。

利用「便利机能」游戏也很快乐!

本作中有很多不会让人疲倦的游戏机能。比如旧作中没有的在画面上移动时显示缩小地图、战斗快进等，追加了不少的便利机能哦。



↑画面左下方显示的就是周边的缩小地图。城、洞窟等地方也全都标示的一清二楚。

让伙伴们自动协助作战!



←除了主人公万丸以外，玩家也可以对其他角色下达指示让他们自行作战，作战共分3种。



←火之勇者绢的登场画面。她在寂静的深山中等待着万丸的到来。



←拒绝战斗，自己将自己的力量封锁起来的绢，其中似乎隐藏重要的缘由。

斗的2个种族

火之一族

1000年前曾经和根之一族作战，并取得最终胜利的火之一族。万丸等人就是这一族的末裔。虽然现在幸存的人数不多，但却经常得到忍之一族等人的帮助。



战国万丸

→经常帮助万丸一行人的姐妹·百々地三大夫。

身形虽小却吸引了众多伙伴的主人公

绢

看透命运与未来的不幸少女

↓善良的居民使用便利的装置来帮助主人公。

极乐太郎

生存了1000年时间的怪力无双·大肚汉豪杰

↑身高数丈，连巨岩也可以轻易搬动的怪力男。

冠木团十郎

自称·日本的英雄男儿



←绢被作为贡品的时候，也一直守护在主人身边的忠犬阿白，在战斗中也是个出色的助手。

发挥「卷轴」和「奥义」的威力扭转战况！

奥义

战斗中，玩家除了普通攻击以外还可以使用魔法“卷轴”，以及每人各自不同的“奥义”。基本上，“卷轴”和“奥义”都是以攻击为主体，同时还有回复，战斗辅助等效果。视不同的使用方法可以瞬间扭转整个战局。游戏中玩家不能靠升级习得卷轴的新招数，而是要从隐居各地的天狗那里一个一个修习技巧。奥义则是根据事件等因素觉醒的。



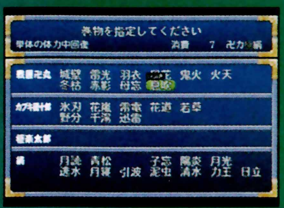
↑极乐的这招可以让敌人停止活动。



↑绢的唤鸟可以回避敌人的攻击。



←天狗居住在全国各地。



←卷轴的名字是日文汉字。

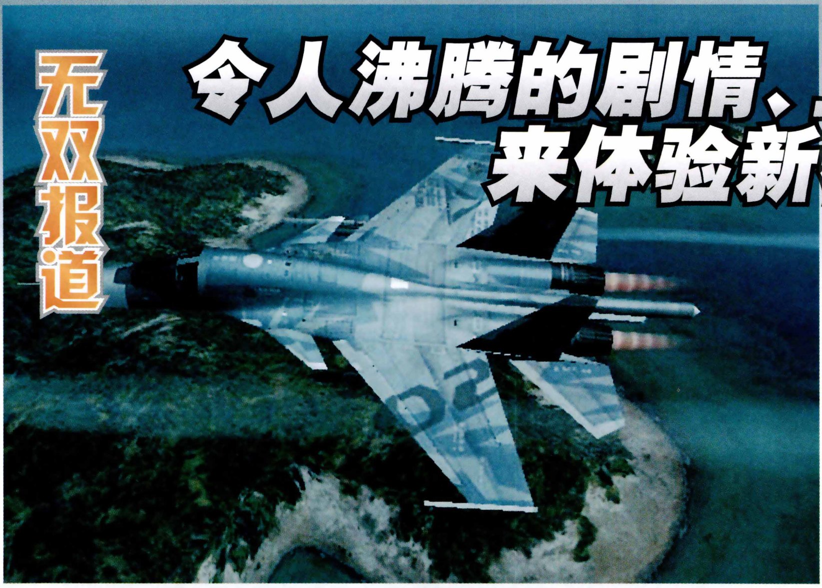
卷轴



↑强力的卷轴也会消费很大的技值。某些卷轴对使用者也有特殊要求。

无双报道

令人沸腾的剧情、正统的飞行射击！来体验新机轴的STG吧!!



本作从驾驶员的角度描写了生活在宇宙的轨道市民共同体“O.C.C”和地球防卫同盟“E.D.A.F”之间的战争。这次，我们就为大家公开主人公角色所属的部队和TEAM·DELTA成员的机密情报。





和也·竹井

Kazuya Sasai

心中藏有悲伤回忆的男人



原“E.D.A.F”驾驶员。为了替在战斗中失去的爱人报仇而加入TEAM·DELTA。总是不顾生死投身于危险的战场并希望以此来忘记悲伤，所以被周围的人误当成一个自杀式的战争狂人。

AIRFORCE DELTA®
BLUE WING KNIGHTS

AIRFORCE DELTA·蓝翅骑士

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.冬
	类型：STG	价格：未定	其他：——

露丝·瓦蕾泰因

Ruth Valentine

超越部队的领头人



年仅22岁就升为中尉的精英。为了超过名机师的父亲自愿来指挥父亲曾领导过的TEAM·DELTA。发誓决不让任何一个队员牺牲，所以比起争取击坠数来她更重视自己队员的安全。

以TEAM·DELTA的成员为中心 提前感受本作的核心魅力！

连专业的航空饭斯也不得不惊叹的逼真画面和高完成度的飞行STG，长久以来一直获得STG狂热者们大力支持的《Airforce Delta》系列，再次推出续作《Blue Wing Knights》！比起前作中描写人物剧情部分的篇章有了大幅的增加！在这样两股势力进行武力冲突的背景下，玩家可以在战斗之余陶醉在严肃精彩的剧情所带来的感动中。这次，我们将从侧面公开主人公所在部队TEAM·DELTA的成员情报。而且，这也是一个重温本作系统的好机会。



↑在3D战斗中玩家不仅可以击落敌机，还可以完成像拯救己方等特殊条件下的飞行任务！！

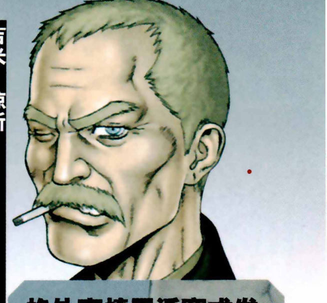
CHARACTER FILE 游戏人物档案

游戏中演绎出一幕幕悲欢离合的人物们

即使是在“E.D.A.F”中TEAM·DELTA也属于特殊混成航空中队。这支部队曾经是由优秀的志愿机师所组成的王牌部队。可是，现在却由于兵力不足等原因变成了全是问题士兵的三流部队。因此，大家在这里看到的都是一些“别具特色”的面孔。而且这时候，由于敌方“O.C.C”新武器的问世，“E.D.A.F”的战况在不断恶化。而我们这里所介绍的人物们即将要挑起扭转局面的重担。



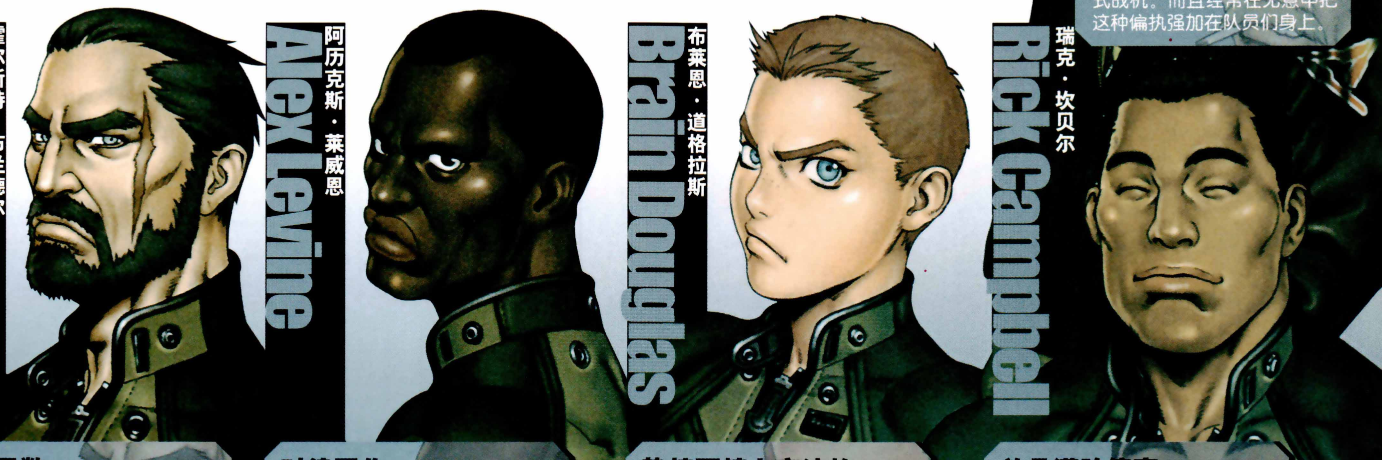
↑除了这次介绍的五个人之外还有其他的飞行员。相信这些尚未公开的角色们一定也有自己个性的一面。



吉米·琼斯 Jamie Jones

格外衷情于活塞式发动机的怪人

第一小队队长。在喷射机全盛的时代仍留恋过去的活塞式战机。而且经常在无意中把这种偏执强加在队员们身上。



霍尔斯特·布兰德尔 Holst Prendre

历经无数战火洗礼经验丰富的老兵

实战经验很丰富的第二小队队长。虽然性格非常严厉，但在这支麻烦不断的部队中他像父亲一样的存在，有曾当过飞行教官的经历。

阿历克斯·莱威恩 Alex Levine

对待工作沉着冷静的便利店

人生经验丰富、饱经风霜的角色。因为不管什么任务都可确保完成，所以被其他成员戏称为便利店，他和新人布莱恩间经常发生冲突。

布莱恩·道格拉斯 Brain Douglas

热情而精力充沛的机师新人

刚刚结束驾驶员速成教育课程的热血新人。由于成长环境良好，所以完全不懂社会上的人情世故，也因此经常被周围的人看不起。

瑞克·坎贝尔 Rick Campbell

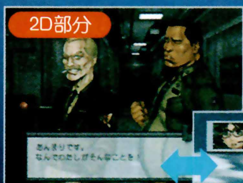
总是满脸笑容的绝对速度狂

常把“对飞机来说速度和上升力就是生命！”这句话挂在嘴边，超级喜欢喷气机的速度狂。一碰上对立的吉米就会有相声一样的吵架。

SYSTEM CHECK!!

不管是谁都可轻易享受用真实机种进行火热刺激空战所带来的乐趣！

游戏基本上由2D部分和3D部分交织进行。2D部分以角色间的对话为主，3D部分则是操纵战机挑战各种艰巨的任务。而且，该作采用了众多真实机种，将游戏的逼真度提升到了全新的境界。另一方面，该作也以最小限度在画面上显示了各种仪表，充分考虑到了游戏操作的便利性。



←每位机师都有属于自己的不同情节。在战斗中，他们的过去和未来也将呈现在大家眼前……



→按照管制塔发出的命令，向各种任务发起挑战。你是否能够平安无事的生还呢！？



←从有名的机种到经典的机种，为数众多的战机都将登场！



↑为了画面干净开阔，所以只显示了最小限度必要的几种仪表。

注目!! 喷气式战机与活塞式战机交织混杂共同参战！

在本作中，玩家也可以操纵吉米所执著的活塞式战机！在最新锐的喷气式战机呼啸长空的战场上，活塞式战机是否还有胜算呢？





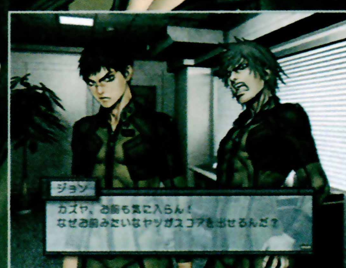
↑→驾驶活跃在第二次世界大战中的P-38闪电与喷气式战机对决！

约翰·兰德尔 John Rundal

将和也视为竞争对手的冷酷男人



驾驶技术一流，非常重视击坠数的男人。由于做事总是独断专行，所以被转到了TEAM·DELTA。对自己高超的飞行技术有极强的表现欲。将成绩出色的和也视为最大的竞争对手。



二次元武器格斗正史，编写在即！



获选的二十四名勇士
为了打倒"凶国日轮守 我旺"而战斗

一脉单传的『侍魂』神髓

作为经历了3D转化的侍魂系列的第7部作品，本游戏出人意料地继承了初代《侍魂》的2D风格，并与《天草降临》之间有着千丝万缕的联系，因此也可以被视为侍魂系列的第5部作品。

尽管游戏导入了许多令人焕然一新的新角色，但是游戏系统仍原汁原味地继承了系列的风格，可是说把历代的精华一网打尽，是一款集大成的经典之作。游戏中有两位主人公，分别是霸王丸和新角色德川庆寅，剧情的主线围绕着BOSS凶国日轮守我旺的战斗而展开，描述了怀着不同目的，剑客在混沌时代的战斗之旅。

这次我们将为大家公开云飞和腐外道两名新角色的情况。他们将在游戏中扮演至关重要的角色。

游戏中将有24位角色可供选择。修罗·罗刹的对极选择被取消，取而代之的则是4名由旧人物衍生出来的反面角色。





怒槽蓄满时攻击力就会大幅提升，并发动超必杀技。除了系列原有的“怒槽”以外，新增加的“无槽”也值得关注。



侍魂零

サムライスピリッツ零

2D武器对战活剧侍魂系列最新作在沉寂了7年后终于复出！数个新角色、大量新要素追加，一切就在今秋的《侍魂零》！本次我们将给玩家介绍两位新角色的设定资料。

ARC	厂商：SNK PLAYMORE	发售日：2003年10月
	类型：FTG	价格：未定	其他：——



高尚的老兵 云飞

～故事～

在黑暗之中，身体一动不动的沉睡着，但是他的意识却非常清晰……那是自己的过错。自己对自己的惩罚。

数千年间，不断在清醒的沉睡中自责着自己的罪孽。

云飞苏醒了。他的视线，注视着遥远的东方。

“就算把祖先遗忘，我也不会忘记这种黑色的迹象……”

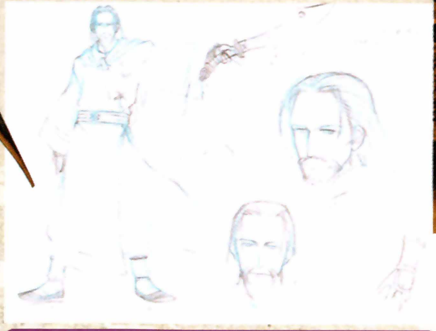
一开始是缓慢的，然后，云飞以惊人的速度撕裂天空向着东方飞去。

“在倭国吗……不把那个家伙消灭，就无法弥补我的罪孽。请让我在生死之战中死去吧！”

～设定～

从清朝前往日本的武将。一千年以前，由于自己的心灵被魔物迷惑，曾经使整个国家陷入混乱。虽然其力量被云飞的弟子封印，但是他为了弥补自己的罪过而陷入长眠，经过千年的时光之后终于再度苏醒。虽然年过花甲但是动作依然迅敏矫健。

原案·和月伸宏



这个角色的外形设计是相对简单的，因为我把主要精力都放在了角色动作的描绘上。由于云飞在游戏中是一个侠义之士，因此他的动作也有如英雄豪杰般疾风迅雷，而且我还在他的肩部加上了三国风格的三角巾。（和月）



云飞拥有数种高速在空中移动的必杀技，属于上级者的技巧型角色。他的怒槽很不容易成长，不过一旦进入怒状态就可以保持整个回合。

凋落的极至 妖怪·腐外道

～故事～

饥饿带来了凄惨。这种痛苦是根深蒂固的。

作物坏死，存粮殆尽，水也枯竭了。如果你要问这是哪里的话，所有人都会毫不犹豫地告诉你——这里是六道之中的饿鬼界。

得不到食物，过着浑浑噩噩的日子。肚子变得像饿鬼一样肿大如鼓，喉咙烧灼欲裂，惟一能做的就是呼吸。

好想吃点东西……似乎食物就在眼前……

从尝到第一口之后，以前的烦闷就像从没有过一般烟消云散了。喉咙湿润，颚在活动，牙齿在咀嚼，空气以外的东西通过喉咙的感觉是如此美妙，似乎记忆中再没有比这更美味的东西了……可是，自己正在吃的东西到底是什么？

“你，你，你在吃什么？”一个细若游丝的声音传来。

“是孩子……吃吗？不过大概吃不下去吧！”

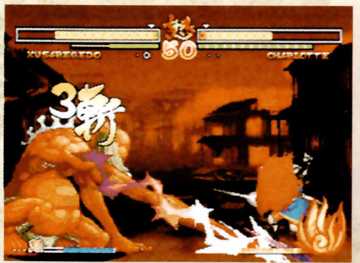
……一张扭曲的笑脸。

～设定～

由于饥饿，犯下食人的禁忌。作为人自甘堕落，最终变为了妖魔。

思维受到食欲的支配，不断寻找猎物，总是觉得肚子饿，所以不停的吃人，却又永远也无法满足自己的食欲。最喜欢的食物是人类的小孩，部位则是大腿内侧。





连大地也会震颤的超大型角色腐外道。立强斩的威力甚至可以波及到画面尽头。



移动和跳跃都非常缓慢，但攻击范围广且防御力高，拥有恐怖的外形和巨大的破坏力。同样属于对应上级者的技巧形角色。


美丽的忘谷中住着40多位形形色色的居民。
身为主角的“你”正是在这里邂逅了命运的女性，
与新的家人一起携手开创家园，度过温馨快乐的牧场生活吧。
牧場物語
ワンダフルライフ

全机种 13部 编辑点评

NEW GAME CROSS REVEIEW

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

9月5日—9月18日

发售日	SILVER 2003年9月5日	SILVER 2003年9月4日	SILVER 2003年9月9日
游戏	传说的斯塔菲2	机动战士高达 相逢在宇宙	PRO EVOLUTION SOCCER 3
			
	机种：GBA 厂商：NINTENDO 类型：ACT 媒体：卡带	机种：PS2 厂商：BANDAI 类型：ACT 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：KONAMI 类型：SPG 媒体：DVD
	任天堂在GBA上推出的新角色形象，前作销量30余万，本次的2代采用了128M容量卡带，角色的动作形象日趋成熟，喜欢动作游戏的玩家推荐玩玩。	高达系列动作游戏最新作，本作对应网络，可以通过上网来下载最新机体，关于本作的详细介绍请参考无双报道以及本期明人的攻略。	KONAMI的足球王者作品WE7的欧洲版，游戏对应多国语言解说，并且球员的数值已经按照最新的资料进行了调整，推荐给那些看不懂日文的玩家。

评论人

MASCAR



最近由于玩FF11，所以睡眠时间减少，体重也有所下降，不知这到底是好是坏。北京的秋天一点也不凉快，爬完香山仍然是大汗淋漓。坐公车太晕，准备买辆中等水平的山地自行车继续我的锻炼身体之行……

传说的斯塔菲2：可爱的卡通形象角色，清新活泼的游戏场景，出色的动作，这一切足以让本作跨入GBA优秀动作游戏的殿堂。刚玩本作的时候，给我印象最深的就是斯塔非那两个巨大的白眼珠突出来的那个样子。希望像这种原创角色的动作游戏以后能更多一些，不要都是复刻版。

机动战士高达 相逢在宇宙：高达……对于我来说这种记忆还停留在5年前吧，看了看明人他们玩对战，觉得自己这辈子是没希望当机师了，还是继续投身到足球场上吧。据说这次BANDAI对网络的支持力度很大，大概一个星期左右就会增加一部新机体以供下载，说不定哪天会买来玩玩…

PRO EVOLUTION SOCCER 3：片头动画与WE7相同，菜单和操作界面也是完全一样。支持多国语言解说，授权国家的球员也以英文实名登场，这就让很多玩家免去了修改球员名称的烦恼。本作虽然不对应网络更新数据，但是球员的能力与WE7相比还是有了一定程度的调整，WE饭斯推荐。

星尘大海



《相逢在宇宙》果然值得FANS的期待，明白了什么叫高达游戏的同时也让人明白了什么叫真正经典的动画作品，虽然限定版因为种种原因入手不能，不过还是对贱商如此看重这款游戏表示支持。

传说的斯塔菲2：本作虽然在国内的反应远远没有同门兄弟《口袋妖怪》系列来得强烈，不过由于前作不错的素质和销量，所以这次的第二作也就顺理成章的出现了，画面非常的中规中矩，将任氏游戏的那种可爱感和游戏动作性圆满结合，游戏更多的作用是在上班途中的调剂品。

机动战士高达 相逢在宇宙：的确完全称不上是完美的一作，画面移动限制太多，战斗过于单调，节奏太快，射击消弱厉害，没有热键重启，读盘黑屏……但是作为高达的死忠还能对这款游戏说些什么呢？阿姆罗、RX－78系列、宇宙世纪、夏亚、NT、这一切就是购买这款游戏的理由。

PRO EVOLUTION SOCCER 3：从制作的技术角度和游戏的仿真细节都完全无可挑剔的最强足球游戏大作，PRO EVOLUTION SOCCER 3是世界足球·胜利十一人7在欧洲的发卖名称，比起前几作来，电脑AI变得更为强力，球的运动轨迹被修正得更为真实，球员的动作也更为丰富。

K1



最近玩游戏的时间变得少了许多，原因有各种各样的。比如说因为写《十二国记》的攻略而被传染导致特别想看动画版，最后总算是从正常的睡眠时间里挤出了时间把动画版全部看完……

传说的斯塔菲2：感觉基本操作上与前作没什么两样，音乐也算一般，操作性也还算不错，但是好多关卡总是有些似曾相识的感觉，这多少会打击玩家的新鲜感。而且因为是老任的作品，所以从画面看来还是有些偏向低龄化。当个休闲型游戏玩玩也未尝不可。

机动战士高达 相逢在宇宙：不知道是不是格斗游戏玩多了，虽说本作出现的可选模式相当丰富，但是总对对战模式情有独钟。对于非FAN来说，总是重复瞄准锁定开枪射击这套操作也许会感到厌倦。听说港台那边已经把限定版的价格哄抬到了1700元的价格，高达的魅力可见一斑。

PRO EVOLUTION SOCCER 3：一听说这又是一个足球游戏时，就已经有了让MASCAR给自己进行地狱式特训的觉悟，结果被告知这是WE7的欧版译名，当场泄气……虽说是不同的版本，但还是没感觉到与原来的日版有多大的差距。不过可以更换解说语种这一点确实令不少玩家感到欣慰。

星川明人



不知不觉中发现已经完全适应了编辑部的生活和工作，无非就是写不完的攻略与混乱并荒诞的生活大集合，每天都在反复着工作与恶搞这两大基本环节，越发地认为自己已经不能过人类的生活了……

传说的斯塔菲2：可爱的海星又回来了，虽然现在GBA上这种超级卡通化的ACT游戏很多，但还是感觉很不错。本作的游戏画面和BGM延续了前作的制作风格，依然是以清新与卡通为主。操纵感方面比起前作来要好上了很多……除非是操纵者自身反应迟钝……

机动战士高达 相逢在宇宙：《机动战士高达》系列的第三作，战斗区域已经进入了宇宙，相比前两作机体显得更加灵活，操纵也变友好。可以使用的机体增加到了77部，不过夏亚的[高达]和[试做光线兵器搭载里克·大魔]要上网下载。本作的对战达到了历代最差，几乎没有平衡性可言。

PRO EVOLUTION SOCCER 3：……这个……《WE7》的欧版，不知道为什么要评这个游戏……既然是版本不同就一定会有些变化的，首先就是片头CG虽然相同但是重新录制了主题曲，在游戏中可以选择英语、法语、德语和西班牙语中的任意一种作为解说语，感觉很不错。

SILVER

2003年8月28日

世嘉时代 VOL.01梦幻之星



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：RAC
媒体：CD

世嘉炒冷饭计划第一弹，本作是梦幻之星系列第一作，以前没有玩过本作的玩家可以试试，本作售价2500日元。

这年头厂商不知道都想啥呢，整天就知道把以前的老游戏拿出来重新骗钱，本作即是如此，更何况梦幻之星1代在当年也不是那种高人一头的优秀作品。说不定过上几年，还会在某主机上推出PSO的怀旧版本，当然这些仅仅是猜测而已，本作只推荐给狂热饭斯。

由3D-AGES代理发行的世嘉经典名作，除了怀旧看来也没有什么再有意义的事情了，定价2500日元绝对是想得到的低价，不知SEGA想唤起当年的支持者们再次的热情还是本着能赚一点是一点的吃老本态度，本作的出现相信对大家了解游戏历史会有好处的。

以类似四代的静态CG手法来交代情节很容易使人回想起当年的MD时光，虽然比不上现在所谓“大作”的精美CG动画，但是老不死的（笑）骨灰玩家有谁会在乎呢？非常期待SEGA能把以往的全系列作品全都重新制作成一个合集作品，然后收藏一套。

超级经典的重新制作版，虽然游戏画面、音乐等等方面与现今的游戏相比简直就是中下等水平，但是想必玩龄在10年左右的玩家都会十分感动的（感动归感动，咱们可不兴跳楼）！计划本月把它打穿……虽然计划赶不上变化……嗯，本期怀旧大推荐！

2003年8月28日

世嘉时代 VOL.02摩纳哥GP



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：RAC
媒体：CD

世嘉炒冷饭计划第二弹，本作是世嘉非常早期的竞速游戏，是游戏历史上重要的里程碑，喜欢怀旧的玩家一定要试试。

随着山脊、GT等赛车大作的公布，偶又对赛车游戏重新产生了兴趣。但是看看本作，实在是没有兴趣。本人觉得赛车游戏和RPG等类型相比，是非常看重画面效果的，而这个怀旧作品如果抛开了怀旧要素，恐怕连1分都得不了。

由3D-AGES代理发行的世嘉竞速名作，除了怀旧看来也没有什么再有意义的事情了，定价2500日元绝对是想得到的低价，不知 SEGA是本着能赚一点是一点的吃老本态度还是想唤起当年的支持者们再次的热情，本作相信对大家了解游戏的历史会有好处的。

以前没接触过这个游戏，现在看来第一感觉有点像是早期FC版的火箭车，赛程中被其它车辆撞上可不是好玩的（为什么只有玩家的车这么不禁撞），而那些npc赛车还偏偏感觉很难躲避，并且在赛车游戏里用L和R来转换视角还是感觉怪怪的。

《世嘉时代》系列的VOL.02就是这款重做的《摩纳哥GP》，虽说重做的，但却没有另外两款那种进化十分明显的感觉，操作感和游戏性也比较一般，似乎没有得到什么强化，基本上可以算是FANS向的游戏了吧，对本游戏有严重痴迷情节的玩家可以去买。

2003年8月28日

世嘉时代 VOL.03梦幻地带



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：CD

世嘉炒冷饭计划第三弹，本作属于那种比较轻松益智的动作游戏，大家应该借着这个复刻的机会重新体验一下本作。

超级古董的游戏，由于以前根本没有接触过本作，所以对她还是有一点点兴趣，玩了玩感觉还可以，因为我把PS2幻想成MD……和前两个游戏一样，本作同样是饭斯专用游戏，而且对饭斯的年龄要求还很严格，低年龄的玩家恐怕很难理解本作的真正意义。

由3D-AGES代理发行的世嘉老牌ACT，除了用来捏捏手柄没有再有意义的事了，定价2500日元绝对是想得到的低价，不管SEGA想干什么，为何推出这个系列，考虑到PS2上正式缺少这种随时可以把玩的动作游戏，本作的出现一定程度上弥补了这点，推荐。

以前是一个铅笔画风格的普通横版射击游戏，复刻到PS2上也还是一个普通横版射击游戏，消灭敌人获得金钱购买武器消灭敌人……虽然游戏整体感觉还是忠于原作，但毕竟只是个休闲型游戏，有闲时间的话试试无妨，否则还是别浪费时间了。

《世嘉时代》系列的VOL.03，说起这个东西可是有年头了，如果明人没记错的话应该是85或86年的作品，可谓十分的古董。在本次重新制作版本中，画面与音乐得到了很大强化，而且还增加了新的原创关卡，不过操纵感不是很出色，有些迟钝的感觉，些许遗憾……

2003年9月6日

完美职业棒球 2003秋季版



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：DVD

KONAMI的棒球游戏，本作与以往的“实况力量棒球”系列有所不同，采用的是真实比例球员形象，而不是大头的造型，喜欢棒球的玩家可以试试。

突然冒出这样一个棒球游戏，以前看游戏介绍的时候从来没看见过。玩了一会后，觉得与KONAMI传统的大头人系列差别很大。由于时间紧张，没有系统全面地去体验游戏，还是请那些狂热的棒球爱好者去亲身体验这个全新系列的棒球游戏吧

完全搞不懂的游戏，在运动类游戏适应性为D的情况下，再加上棒球这样的非国情无代表类作品，简直是要了星尘的命了，勉强试玩了半小时（难受）后决定：这种随着日本的秋季赛事发售的应季性游戏绝对在国内无人问津的，游戏收集狂们可以考虑购入……

毕竟是写实游戏，玩的时候感觉相当真实，打者的本垒打以及投手投出150km以上的快速球时的感觉相当棒，但是在传接球方面感觉还是有些小瑕疵，不过可以忽略掉。等以后再出个冬季版这样就凑齐春夏秋冬一年份了。棒球玩家必备游戏之一。

又是一款在大陆会死得很惨的游戏，为什么？就因为它是棒球游戏，不是说国人不感兴趣，而是会玩的实在是太少了。不过从游戏的角度出发来看，本作的制作水平还是很高的，前作中复杂的操纵在本作也得到了一定程度的简化，有兴趣的玩家可以尝试。

SILVER

2003年9月4日

白中探险部



机种：PS2
厂商：TAITO
类型：AVG
媒体：DVD

风格清新亮丽的电子小说游戏，游戏主要故事情节分为两大篇章，并且有一些小的分支。本作对日语水平要求较高，有兴趣的可以试试。

文字小说类型游戏对玩家的要求实在是太高，像偶这样的日语素人只能是敬而远之，不过看看达人玩感觉也不错。游戏的画面亮丽，与以往接触过的《恐怖惊魂夜》等同类型游戏完全不是一个风格，在这里把本作推荐给那些日语高手们，相信你们能找到乐趣。

老牌厂商TAITO的这款游戏完全想在晚夏应季发卖，游戏围绕着主题“回忆”展开。游戏分为现代篇和少年篇，两块剧情互动发展，以淡彩为主的画面和清新细腻的人设极为惹人喜爱，坂本真绫和纳谷悟朗等王牌声优的加盟也是亮点所在。

作为人类而言，回忆是最为宝贵的财富之一，而本游戏就是以回忆为主题的冒险游戏，为了突出这个主题，游戏还特意分成了两个篇章，根据主角的选择不同从而展开不同的故事。此外因为是探险，所以那些以水彩画描绘的山与海等景色也十分漂亮呢。

期待度很高的电子小说，十分生活化的故事加上相当程度的自由度使这款游戏充满了轻松惬意的感觉，人设初看起来有些奇怪，不过看时间长了还是满顺眼的。不懂日语的玩家就免了，因为本作最精彩的地方就是剧情。推荐给有一定程度日语阅读能力的玩家。

骑龙者

2003年9月11日



机种：PS2
厂商：SQUARE-ENIX
类型：ARPG
媒体：DVD

SOUARE-ENIX开发的动作RPG“大作”，以前电软的无双报道中曾经多次进行介绍，详细的系统内容介绍请参考本期明人的攻略。

这游戏给我最大的感觉就是，骑上龙您是孙猴子，下来你就成了猴孙子。骑着龙向地面“轰炸”的感觉非常出色，但是时间长了就觉得非常无聊，下来自己打实在是太累，场景中隐约能找到三国无双的影子。属于典型的炒作产品，没时间勿碰。

看着当初的预告就有不好的预感，事实证明游戏的战斗部分果然如想象那样不够出色，战斗相对较为枯燥，没有剧情突变给予的兴奋感，玩家们只要做的事情就是不断的按键、按键，再按键，骑龙时相对爽快，也是本作的卖点，还有就是继续赞叹CG质量了。

第一眼看上去很容易让人想起真三国无双，一样是要在多如蝗虫般的敌军里来回拼杀，不同的是本作的敌人可不像真三国无双里那样傻等着挨刀，而是经常会主动攻击主角，因此难度颇高。只不过战斗时基本没什么突发事件，不断砍人会感到枯燥的。

合并后出现的能够气死“光荣”与“世嘉”的合体游戏。个人认为纯粹是为了讽刺“真·三国无双”和“飞龙”，虽然十分露骨的抄袭着两个游戏的各个方面，但是却做得很普通（怀疑是故意的）。这个游戏就属于那种随便打打就好但是不能长时间研究的那类。

出租英雄NO.1

2003年9月5日



机种：XBOX
厂商：SEGA
类型：RPG
媒体：DVD

世嘉炒冷饭系列的番外篇，本作虽然不是那种纯粹意义上的复刻，但是仍然无法称得上是全新性质的作品，仍然是怀旧主义至上。

操作和系统都非常简单的动作RPG游戏，现在本人就喜欢这样的游戏，太复杂的东西实在是搞不懂，有时间的话还不如花在FF11和WE7上面呢。本作同样也是老游戏的复刻版本，借助XBOX的机能算是做出了一些新东西，喜欢动作RPG游戏的玩家不可错过。

现在是连英雄都可以出租的年代了，世嘉在XBOX推出的这款游戏充分满足你想当英雄的愿望，只需穿上强化服，你也可以成为出租英雄，在游戏中纵横驰骋，永远不死。玩家需要在游戏中接受一件又一件的出租任务赚钱，去吧，出租英雄，努力吧。

以前MD和DC的同名游戏的强化版，新加入的女性英雄角色多少使得这游戏增添了几分柔媚的风格，但在游戏中钱依然是不可缺少的玩意，主要是用来维持能发挥超人力量超人装的干电池消耗，一旦因为没有电池而无法发挥超人力量那恐怕会变成狗熊的……

虽然是3D的ARPG，但是很简单。虽然是街道的英雄，但是却很搞笑。这就是这款古怪的《出租英雄》，游戏的操作属于那种“傻瓜向”的操作方式，只要按键连打就可以轻易形成连击，RPG要素方面也没有十分难为玩家的地方，总之是款比较轻松的小品级游戏。

CARDINAL ARC

2003年9月8日



机种：PS2
厂商：IDEA FACTORY
类型：TAB
媒体：CD

混沌时代系列最新作，这种卡牌类型的游戏玩起来感觉比较晦涩，恐怕只有那些系列的铁杆玩家才会关心本作。

混沌时代系列在本人的头脑中完全是一片大混沌，画面风格不太喜欢，卡牌类型的游戏更是本人非常讨厌的类型，这样的游戏实在是难以进行评论，大家还是去亲身体验一下吧。本作格式为CD，要想买D版的话还不如上网下载一个自己刻录。

由Idea Factory推出的这款纸牌游戏充满了强烈的SLG色彩，游戏以该公司出品的多款系列作如「混沌世纪」等游戏的共通世界Never Land为舞台，玩家要在四角形的桌面地图上移动自己的角色，并使用卡片来互相战斗，导入SLG一向严谨的系统。

不知道是不是为了增加亲切度，整个游戏的舞台世界观居然与该公司其它一些作品一样是在Never Land大陆。战斗方式当然还是主要通过卡片来进行，卡片的种类以及每种卡片上的各种资料记载也都还算丰富与详尽，有兴趣的玩家不妨一试。

《混沌时代》系列的最新作，本作是以SLG+卡片+召唤的大集合，故事还是系列的老主题：人魔战争。游戏的画面和音乐不是十分令人满意，片头制作的也过于偷工减料，绝对有偷懒的嫌疑，历作的几个经典角色会出来客串感觉还算不错。

AUTO MODELLISTA U.S.-TUNED

2003年9月10日



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：RAC
媒体：DVD

CAPCOM动画渲染风格赛车游戏的最新作，本作对应网络，新增加的厂商和车型请大家参考电软113期上面的无双报道介绍。

运用全新3D技术制作的赛车游戏，本作PS2和GC版相继发售，PS2版虽然在画面上略显粗糙，但是对应网络对战。在GT4到来之前。我们可以用本作来过一过飚车的瘾。新增加的众多世界名车真是让人眼红呀，赶快来体验那种全新的快感吧。

由CAPCOM动用最新3D技术开发的本作在2002年荣获过E3的“最佳赛车游戏奖”。由于登场的赛车都是获得日本车厂授权的真实车辆，所以车体的性能和数据都制作的极为真实。由于游戏对应网络对战，玩家可以和复数的对手通信对战，这也是本作的魅力所在。

已经算是一个老游戏了，PS2版发售已经快两年了吧？以xbox强大的硬件性能使画面有一定程度的提升以及动作性的提升也不算什么，比起前作游戏舞台也变得更广阔，玩家能自由自在地在游戏世界中探索，而不用按照以往设计固定好的路线关卡进行挑战。

《AUTO MODELLISTA》的进化版，增加了新的赛道和赛车，据说工房的摆设也有增加，不过还没打出来。前作中一些不很友好的地方得到了修正，不过动作不是很大，跑起来依然还是原来的感觉。顺便一提，GC版的画面没比PS2版要好多少。

科林麦克雷拉力赛车4

2003年9月10日



机种：XBOX
厂商：CODEMASTER
类型：RAC
媒体：DVD

很出名的赛车系列最新作，本作PS2和XBOX版几乎同时发售，大家可以找相应的版本来体验，整体素质中等偏上。

这个赛车游戏给人最大的感觉就是对细节的刻画比较出色，每款赛车的操作感觉都有很大的不同。但是游戏的赛程安排的比较沉闷，加上游戏的背景音乐实在是不怎么好听，让人有一种昏昏欲睡的感觉。总的来说还算是值得一玩，但决不是什么精品。

微软在PS2上和XBOX上都制作了这款赛车游戏，可见对该作的信心，游戏的细节表现较一般拉力游戏为真实，达到了每款车型的操作感都会稍有不同的地步，而且在不同地表和不同天气比赛时手感都会变化，相对这些，本人则对于游戏的可损坏物理引擎感兴趣。

说起拉力赛车那可是在欧美拥有极高人气的赛车运动，因此相关的游戏也同样会受到欢迎，而在众多拉力赛车游戏中又是以本系列为经典中的经典，众多模式、众多赛场、众多赛车以及逼真细致的细节表现等等，喜欢赛车的玩家不可错过。

微软出品的拉力赛车游戏，整体的感觉还算不错，画面的表现能力也算得上是中上等。赛车的操纵感一般，虽然没有让车子灵活地飞起来，但也没有表现出应有的沉重感。游戏最大的败笔就是赛事的安排，跑上几次下来实在是让人感觉很无聊，偶尔打打还可以的游戏。

PLAYSTATION2

召唤之夜3 SUMMON NIGHT3

■作者：LIGHT（光明・Shining）

此款游戏的优秀程度绝对配得上她在日本所享有的声誉，只要玩上手后就会感到《召唤之夜》的亲和力是其他作品不能比拟的。

PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.8.7	
	类型：SRPG	价格：6800日元	其他：——

《召唤之夜3》还是很值得研究的一款游戏，常在不经意间发现意外的惊喜，如果玩家能坚持攻略2周目就会有此同感。下面给出一些资料，从基本计算公式到心得研究一应俱全，希望对新老玩家都能有所帮助。

A 基本计算公式

方位修正

前	标准
斜	8%下降
横	15%上升
后	40%上升（バックアタック+35%即75%）
会心	30%

距离、高低差修正

	距离	高低差修正
近	－	10%
斜	－	8%
枪	20%	10%
投	*	4%
弓	10%	4%
铳	5%	无

*距离2时10%下降、3时25%下降

伤害值计算公式

标准值	×（1+会心修正）
	×（1+距离修正）
	×（1+高低差修正+方位修正）

B 召唤兽的命名

召唤兽	命名	效果
ゴレム	加入“钢”	召唤MP由12减至9
ナックルキティ	加入“斗”	消费MP20%下降
ピコリット	加入“圣”	エンゼルヒール的威力变为15强
グラヴィス	加入“重”	威力提升
ギョロメ	加入“光”	威力全部20%弱化
金刚鬼	加入“豪”	金刚冲的威力20%强化
マシラ众	加入“隐”	威力20%强化
でんちマン	でんちマン以外的名字	8强变为8
天使ロティエル	加入“恶”	消费MP上升
セクシーNo.2	加入“爱”	ラブミーストーム由15强变为25强
ブラックラック	加入“ホワイト”	黄泉の瞬き的消费MP由70变为84；黄泉の咒缚MP40变为48

C 迷你游戏心得研究

[钓鱼]

●1.使用するめ或更好的鱼饵容易钓到宝箱；

●2.要等鱼漂沉到下方后再按○键提竿；

●3.同时连按全部4个键容易钓到宝箱；

●4.多次钓到大鱼后，可听到神秘生物ヌシ的传闻；

●5.之后即有可能钓到ヌシ，图库追加新图。

[转轮]

●1.想得到特奖，就要注意观察メイメイ身旁的猫，那只猫偶尔会摇尾巴；



●2.游戏开始后，在猫第2次摇尾巴瞬间按○,就有相当确率得到特奖。

[模仿秀]

●1.不必按照对手的节奏按键；

●2.看过对方的表演后，在自己表演开始前先练习一遍；

●3.如无一次失误过关，就能得到好道具。

[跳荷叶]

●1.能从中央通过时尽量从中央通过；

●2.有节奏地按键比快速连按更容易通过；

3.在28秒以内通过即可得到奖品。

[打地鼠]

●1.游戏开始阶段不需要按L1、R1，非常简单；

●2.中盘之后，要看清是否是鼹鼠再打；

●3.只要不打到ペンタ，就可以轻松取得高分；

●4.如取得80分以上的成绩将获得奖品。

[老虎机]

●1.一次投入两个サモナイト石，回转开始5秒后按○键得到数字555，



7秒后按○键得到数字777；

●2.之后，放入2到3个サモナイト石，回转开始后一直按住○键，就必定会得到777、555、333其中之一。

[特殊事件]

●1.ジルコーダ特殊事件

——发生条件：2周目的第6话ジルコーダ女王战中使用拔剑觉醒。

——结果：战斗终了时听到ハイネル的声音，ジルコーダ们被送回原来的世界。

●2.ジャキーニ关联事件

——发生条件：触发与ジャキーニ或オウキーニ的全部会话事件和事件战斗。

——结果：最终话发生特殊事件。

●3.ヘイゼル关联事件

——发生条件：在13、14、15话的事件战斗中打倒ヘイゼル。

——结果：16话、最终话发生特殊事件。

[沉默的战斗终了]

如果让沉默状态的角色发动最后一击，战斗结束时将听不到其胜利台词，终了时一直保持沉默（笑）。

[音乐模式]

通关后在图库中按L1或R1键可进入音乐模式。

[观赏图库]

将载有其它游戏数据的记忆卡插入，可将两个图库合并观赏。

[通关后的保留项目]

图库；サモナイト石；召唤石（各保留一个）；钓鱼道具；召唤兽能力；清酒・龙杀し；PARTY能力；メイメイさんの手纸；无限界廊的进度。

[多重结局]

此游戏有四种结局：伊斯拉ED、BAD ED、番外篇ED、各角色ED，一共二十多个画面。各角色ED分为恋爱或友情两种结局（谈话内容不同），由角色的好感度和主人公的性别决定。

（番外篇补充说明：番外篇出现条件达成后，在标题画面按L2+R2+△+↑+START进入）

D 饰物召唤誓约一览

饰物名称	机	鬼	灵	兽	无
かきかた的本	−	ミョージン	−	ジュラフィム	−
ペット手帐	−	−	−	ペン夕君	−
王的书	ヴァルハラ	龙神オボロ	圣铠龙スヴェルグ	牙王アイギス	怨王的锡杖
兽界的书	ナックルボルト	マシラ众	−	牙王アイギス	−
护り的指轮	−	竹刀	ピコリット	−	サモンマテリアル
ブリキゼンマイ	ライザー	スカ	−	テテ	世界观介绍03
血染的海盗旗	−	竹刀	ホーンテッド船长	ドライアード	アニメ素材18
万能ナベ	−	−	−	−	サモンマテリアル
おもちゃ的王冠	さびた剑	竹刀	圣母プラーマ	−	ペーパーナイフ
棘的王冠	エレキメデス	金刚鬼	パラダリオ	−	−
电气モーター	エレキメデス	金刚鬼	タケシー	−	设定イラスト19
ウィルスガード	インジェクス	−	−	セイレーヌ	−
超小型着火装置	フレイムナイト	グレンイズチ	−	−	−
合金无线机	机神ゼルガノン	−	−	−	−
チタンねじ	ドリトル	−	−	−	铁针
マグマストーン	グラヴィス	シシコマ	−	−	−
ハードストーン	グラヴィス	イサナギスイセン	墨色的ツメ	ハードシェル	−
液漏れ电池	でんちマン	竹刀	アニメ素材04	汉气メイル!	アニメ素材02
ニガウリかんざし	アニメ素材16	ナガレ	−	−	−
一つ目的勾玉	−	ギョロメ	−	−	ペーパーナイフ
红莲札	ライザー	ギョロメ	−	−	アニメ素材15
鬼封札	−	金刚鬼	ブラックラック	−	レイスレイター
咒破的卷物	アニメ素材19	狐火的巫女	ペコ	プニム	−
忍び的卷物	−	マシラ众	修验的锡杖	スライムポット	ラセツ
必杀的卷物	フレイムナイト	鬼神将ゴウセツ	アニメ素材21	−	ダークブリンガー
水夫的お守り	さびた剑	−	ポワソ	−	サモンマテリアル
不思议な壶	−	−	圣母プラーマ	スライムポット	メモリーデスク
磁气ネックレス	ドリトル	−	−	−	面具的石像
四界的指轮	ナックルボルト	狐火的巫女	パラダリオ	クロックラビィ	−
暗的カンテラ	さびた剑	ムジナ	ブラックラック	−	ダークブリンガー
お香ランプ	インジェクス	シシコマ	ダークレギオン	−	レジストパネル
真轮的腕轮	フラスニール	−	ブラスロッド	−	サモンマテリアル
水晶的腕轮	−	−	ペコ	−	反魔的水晶
ゴージャスリング	インジェクス	狐火的巫女	圣母プラーマ	セクシーNo.2／ −	
かみなりハンカチ	−	竹刀	タケシー	−	ペーパーナイフ
防尘スカーフ	−	ムジナ	−	夕麻痹ポ	アニメ素材13
真っ青になる首轮	−	ナガレ	アニメ素材17	プニム	−
飞龙的牙	−	−	−	ワイヴァーン	ダークブリンガー
トゲトゲオカリナ	−	−	ピコリット	テテ	世界观介绍06
きれいな贝壳	−	−	−	セイレーヌ	ペーパーナイフ
魔石的ピアス	−	−	タケシー	−	巨像的拳
わら人形	−	ノロイ	ブラックラック	−	−
宇宙から的石版	ゴレム	マシラ众	天使ロティエル	クロックラビィ	レジストパネル
マジックテープ	−	ノロイ	ダークレギオン	−	−
召魔的水晶	ライザー	ムジナ	ポワソ	ジュラフィム	サモンマテリアル
ビー玉	−	−	ピコリット	−	石细工的土台
ブリキ的勋章	−	−	−	テテ	世界观介绍05
坏れた帝国勋章	ゴレム	ナガレ	−	−	−
目覚まし计	さびた剑	−	−	−	サモンマテリアル
时的怀中时计	−	アニメ素材20	圣母プラーマ	クロックラビィ	サモンマテリアル
ふろしきマント	−	ギョロメ	−	−	世界观介绍04
海盗旗	ドリトル	−	ポワソ	−	蛇毒针
ブクブク茶锅	−	ムジナ	−	−	ペーパーナイフ
みんな的手纸	−	−	ピコリット	−	メモリーデスク
カネル的发留め	−	−	圣母プラーマ	−	−
手编み的セーター	−	−	−	−	シャインセイバー
手编み的マフラー	−	−	−	ナックルキティ	−
メイメイ的手纸	ドリトル	ギョロメ	ピコリット	タマヒポ	サモンマテリアル

E 全召唤一览

机属性

No	名字	召唤术	效果	消费MP	威力	召唤等级
1	アール	单体召唤	单体	12	−	C
		ビットシュート	伤害（单体）	12	10	C
		メガシュート	伤害（单体）	30	50	B
		ジェミニシュート	伤害（2×5）	80	35	A
2	ライザー	单体召唤	单体	12	−	C
		ビックボスプレス	伤害（单体）	35	25	B
3	ゴレム	单体召唤	单体	12	−	C
4	ドリトル	ドリルブロー	伤害（单体）	15	15	C
		ドリルラッシュ	伤害（单体）	35	25	B
		ドリルブレイカー	伤害（单体）	70	50	A
5	ベズソウ	ギヤブルース	伤害（单体）	30	20	B
		ギヤメタル	伤害（单体）	60	40	A
6	グラヴィス	ジオクエイク	伤害	50	−	B
7	インジェクス	ポイズンピック	毒（单体）	20	−	C
		ポイズンランス	伤害＋毒（单体）	40	20	B
		メディカルヒール	HP回复＋治疗	40	B	−
8	フレイムナイト	ジップフレイム	伤害（单体）	85	45	A
		ジップトースト	伤害（中）	70	20	A
9	エレキメデス	ボルツショック	伤害＋麻痹（单体）	50	20	B
		ボルツテンペスト	伤害＋麻痹（小）	80	20	A
		ボルツイクイップ	【凭依】ＡＴ强化伤害20％增加（单体）	25	−	B
10	ナックルボルト	ダブルインパクト	伤害（单体）	100	65	A
11	机神ゼルガン	クロスラッシュ	伤害（单体）	40	30	B
		ファランクス	伤害（小）	70	25	B
		神剑イクセリオン	伤害（中）	170	50	S
12	ヴァルハラ	破滅的引き金	伤害（大）	250	100	S
13	でんちマン	シビレるポーズ！	伤害＋麻痹（单体）	20	8强	B

鬼属性

No	名字	召唤术	效果	消费MP	威力	召唤等级
14	オニビ	单体召唤	单体	12	−	C
		火焰击	伤害（单体）	15	15	C
		却焰击	伤害	30	20	B
		言灵咒灭式	伤害（中）	100	30	A
15	ミョージン	单体召唤	单体	12	−	C
16	ナガレ	单体召唤	单体	12	−	C
17	ムジナ	すすオトシ	黑暗（单体）	15	−	C
		すすシバキ	伤害＋黑暗（单体）	35	20	B
18	ギョロメ	惊起眼	伤害（单体）	15	18	C
		惊倒眼	伤害＋麻痹（单体）	35	18	B
		惊杀眼	伤害＋石化（单体）	79	30	B
19	シシコマ	狮子激突	伤害（单体）	50	30	A
		狮子奋迅	【凭依】AT30％アップ	35	−	B
20	狐火的巫女	炎阵符	伤害（小）	50	18	B
		黑炎阵符	伤害＋沉默（小）	70	25	B
		凭依护封阵	【凭依】MDF强化伤害25％减轻（小）	25	−	A
21	金刚鬼	咆狂	【凭依】狂化附加	20	−	A
		金刚冲	伤害（小）	70	35	B
22	ノロイ	咒怨	【凭依】ＡＴ＆ＤＦ45％减少	30	−	A
		妖咒怨	【凭依】ＭＡＴ＆ＭＤＦ45％减少	30	−	B
		根针贯击	伤害（纵横3）	9	30	A
23	鬼神将ゴウセツ	鬼神斩	伤害（单体）	70	60	A
		新鬼神斩	ダメージ（单体）	100	80	S
24	マシラ众	忍法封咒阵	伤害＋沉默（小）	50	18	B
		忍法暗招阵	伤害＋黑暗（小）	50	18	B
		忍法不动阵	伤害＋麻痹	60	18	A
25	龙神オボロ	天河狂澜	伤害（大）	200	70	S
		天罗万象	伤害（大）＋沉默	200	90	S

灵属性

No	名字	召唤术	效果	消费MP	威力	召唤等级
26	キユピー	单体召唤	单体	12	–	C
		ドリームスモッグ	眠り附加（单体）	10	–	C
		エンジェルミスト	HP回复＋治疗（单体）	20	20	B
		ホーリィスペル	HP回复＋治疗（小）	60	60	A
27	ポワソ	单体召唤	单体	12	–	C
28	ペコ	单体召唤	单体	12	–	C
29	ピコリット	エンゼルヒール	HP回复（单体）	15	15	C
		エンゼルキュア	状态异常回复（单体）	10	–	C
30	タケシー	ゲレサンダー	伤害（单体）	15	15	C
		ゲレレサンダー	伤害＋麻痹（单体）	45	20	B
		ゲレゲレサンダー	伤害＋麻痹（单体）	70	40	A
31	圣母プラーマ	いやし的圣光	HP回复（小）	25	25	C
		祝福的圣光	HP回复（小）	50	50	B
		奇迹的圣域	HP回复（大）	80	50	A
32	ダークレギオン	ブラッドスティル	【凭依】HP吸收	35	–	B
		マナスティル	【凭依】MP吸收	35	–	B
		ボディジャック	【凭依】ＡＴ强化伤害35％增加	40	–	A
33	天使ロティエル	スペルバリア	使召唤魔法无效	25	–	A
		リカバアンジェ	HP每回合自动回复（单体）	25	–	A
34	ブラックラック	黄泉的瞬き	伤害＋沉默（小）	70	20	B
		黄泉的咒缚	【凭依】AT&DF弱化 50％减少	40	–	B
35	パラダリオ	永劫的狱缚	伤害＋麻痹（小）	90	30	A
		悠远的狱缚	伤害＋石化（小）	110	40	A
36	ホーンテッド	船长 Xボーン斩り！	伤害（横3列）	70	40	A
		突击！幽灵船	伤害（大）	100	50	A
37	砂棺的王	灵王的裁き	伤害（单体）	55	40	A
		死灵的叫び声	【凭依】カウントダウン	40	–	S
38	圣铠龙スヴェルグ	断罪的无限牢	伤害（大）	250	80	S

兽属性

No	名字	召唤术	效果	消费MP	威力	召唤等级
39	テコ	单体召唤	单体	12	–	C
		召唤！星屑的欠片	伤害	18	10	C
		召唤！深渊的冰刃	伤害	35	15	B
		召唤！焰龙的息吹	伤害	70	40	A
40	テテ	单体召唤	单体	12	–	C
41	プニム	单体召唤	单体	12	–	C
42	タマヒポ	スパイスブレス	伤害＋毒（单体）	15	10	C
		アシッドブレス	伤害＋毒（单体）	30	15	B
		フェイタルブレス	伤害＋毒（单体）	65	25	A
43	セイレーヌ	スリープコール	眠附加（单体）	15	–	C
		ヒーリングコール	HP回复＋治疗（单体）	40	40	B
		圣兽的怒り	伤害（纵横3列）	80	40	A
		スペシャルヒール	HP回复＋治疗	30	30	A
44	ジュラフィム	キュアブリーズ	异常效果を治疗（单体）	10	–	C
		キュアウィンド	异常效果を治疗（小）	30	–	B
		HP回复（小）	30	30	A	–
		圣兽的怒り	伤害（纵横3列）	80	40	A
45	セクシーNo2	ラブミーウィンド	魅了附加（单体）	20	–	C
		ラブミーストーム	伤害＋魅了（小）	60	15	B
		ラブミーバースト	伤害＋魅了（中）	100	25	A
46	ドライアード	ラブミーウィンド	魅了附加（单体）	25	–	C
		ラブミーストーム	魅了附加（小）	70	–	B
47	ナックルキティ	ファイトだにゃー	【凭依】ＡＴ强化伤害40％增加（单体）	30	–	B
		本气でいくにゃー	伤害（单体）	60	40	B
48	スライムポット	マトワリン	【凭依】移动步数变为1（单体）	20	–	C
		アシッドリン	伤害（单体）	45	35	B
		モットマトワリン	【凭依】移动步数变为1（小）	60	–	A
49	クロックラビィ	ムーブプラス	【凭依】移动步数＋1（单体）	20	–	C
		ムーブクロス	【凭依】移动步数＋1（小）	50	–	B
50	シルヴァーナ	ブラストフレア	伤害（单体）	35	30	B
		ガトリングフレア	伤害（小）	50	28	A
51	ワイヴァーン	ブラストフレア	伤害（单体）	40	25	B
		ガトリングフレア	伤害（小）	60	23	A
52	ペンタ君	ガマン大爆发	伤害（小）	75	30	A
		续爆裂家族	伤害（中）	120	35	S
53	牙王アイギス	月下咆哮	伤害	220	90	S

无属性

No	名字	召唤术	效果	消费MP	威力	召唤等级
54	サモンマテリアル	随机攻击	随机伤害	15	10～15	–
55	メモリーデスク	＋2踏台设置	出现踏台	20	–	–
56	石细工的土台	＋3踏台设置	出现踏台	10	–	–
57	巨像的拳	＋3踏台设置	出现踏台	15	–	–
58	レジストパネル	异常无效踏台	出现异常无效的踏台	20	–	–
		凭依无效踏台	出现凭依无效的踏台	30	–	–
59	面具的石像	ZOC生成	邻接格作成ZOC障碍物	20	–	–
60	シャインセイバー	打ち砕け光将的剑	伤害（小）	50	–	–
61	ダークブリンガー	斩り裂け暗杰的剑	伤害＋黑暗（小）	70	25	–
62	反魔的水晶	魔障壁生成	邻接格遭到召唤术攻击时伤害减少	50	–	–

PLAYSTATION2

J联盟创造球会3

■LIGHT(光明·Shining)译

海外联赛所属的实名外国籍选手数据公开!!

PS2	厂商：SEGA	发售日：2003.6.5
	类型：SLG	价格：6800日元 其他：——

"创造球会"系列是SEGA久负盛名的模拟经营游戏系列，游戏中玩家要率领一支刚打进日本J联盟足球联赛的球会，通过购买、培养球员不断增强球会实力以参加世界知名比赛，最终目的是创造出最强的俱乐部。由于游戏表现真实，又能够培养自己喜欢的真实球员，该系列成为了足球爱好者实现自己经营足球俱乐部的梦想。

海外联赛所属的外国籍选手数据大公开 首脑阵营数据大公开!!





↑外国籍选手中，拥有日本选手以上实力的人才比比皆是，要努力探索使他们成为球队主力。

现在，许多知名日本球员已经活跃在世界足球舞台上，玩家是否也想和海外的足球选手近距离接触呢？本作满足玩家的要求，主要的海外联赛选手以真名登场。世界球星在自己的俱乐部里，这样的憧憬终于成为现实。为了增强俱乐部的实力，玩家也要为获得海外有力选手而不断努力。以最强的俱乐部为目标，外国籍选手是不可欠缺的。全体而言相比各位置的日本选手能力高，在阵型变更等容易出现弱点的场合可使他们发挥作用予以补强。

实名外国籍选手50人推荐

以下介绍的选手需由与此前介绍的外国籍选手同样高年俸的球探去探访才有可能获得。想获得某国的选手当然要尽可能与相同选手国籍的球探签订契约。不过，由球探的能力而定也有可能探索到不同国籍的选手。



←以下介绍的选手多为有名俱乐部所属，探索起来比较容易。

俱乐部名	选手名	国籍	登录位置	技能成长类型	积极性	统率力	决定力	传球	传中	盘带	停球	任意球	头球	铲球	拦截	扑救	接高球	迎击	筋力	脚力	奔跑力	爆发力	持久力	越位	登录位置	得意位置适正	得意战术
GMA	シュマイクル	DEN	GK	早熟	A	A	D	B	D	D	D	C	C	C	D	S	S	S	S	A	C	S	A	A	S	中=S	边=S
PIE	ブッフオン	ITA	GK	早熟	S	B	D	B	D	D	D	C	C	C	D	S	S	S	S	A	B	S	A	A	S	中=S	反=S
LOM	トルド	ITA	GK	标准	B	B	D	B	D	D	D	C	C	C	D	S	S	S	S	S	B	S	A	A	S	中=S	反=S
MCT	バルテズ	FRA	GK	标准	A	B	D	B	D	D	D	C	C	C	D	S	A	A	A	A	B	S	A	B	S	中=S	边=A
VA	カニサレス	ESP	GK	标准	S	S	D	B	D	D	D	B	C	C	B	S	A	A	A	A	B	S	A	D	S	中=S	边=A
FUL	ファンテルサル	HOL	GK	标准	B	B	D	B	D	D	D	B	C	C	D	A	S	S	A	A	B	A	A	B	S	中=S	反=A
MCT	シオファーティナド	ENG	CDF	早熟	A	A	C	A	C	C	A	C	S	S	S	S	D	D	D	S	A	A	A	A	S	中=S	边=S
CHE	デサイー	FRA	CDF	早熟	A	S	C	B	C	B	A	B	S	S	S	S	D	D	D	S	A	B	A	A	A	中=S	边=S
MIL	ネスタ	ITA	CDF	标准	B	A	C	B	C	C	B	C	S	S	S	D	D	D	A	A	A	A	A	S	S	中=S	反=S
ROM	サムエル	ARG	CDF	标准	A	A	D	B	C	C	B	C	A	S	S	D	D	D	A	A	A	A	A	A	S	左=A	边=S
LON	Sキャンベル	ENG	CDF	标准	A	B	C	B	C	C	B	C	S	S	A	D	D	D	S	A	A	B	A	A	S	中=S	边=A
LIV	ヒービア	FIN	CDF	晩成	B	A	C	A	C	C	B	B	S	S	A	D	D	D	S	A	B	B	A	S	S	中=S	边=A
LOM	Fカンナバーロ	ITA	CDF	标准	A	S	C	B	C	C	B	C	S	S	A	D	D	D	S	B	A	S	A	S	S	中=S	反=S
PIE	テュラム	FRA	SDF	标准	S	B	B	A	A	A	A	B	S	S	S	D	D	D	S	A	S	S	S	A	S	右=S	边=S
MAD	ロベルトカルロス	GER	SDF	早熟	A	B	A	A	S	S	A	S	B	A	A	D	D	D	A	S	S	S	S	A	S	左=S	边=S
MUN	リザラズ	FRA	SDF	标准	B	B	A	A	S	A	A	B	C	A	A	D	D	D	A	A	A	A	A	A	S	左=S	边=S
LOM	サネッティ	ARG	SDF	标准	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A	D	D	D	A	A	A	A	S	A	S	右=A	反=S
ARG	セルジ	ESP	SDF	标准	C	A	B	A	A	A	B	B	B	A	A	D	D	D	A	A	A	B	A	A	S	左=B	边=A
LOM	ココITA	SDF	DMF	标准	B	C	B	A	A	A	B	B	B	A	A	D	D	D	A	A	A	A	A	A	A	左=A	反=A
LON	バラック	GER	DMF	标准	A	A	A	S	B	A	S	A	S	A	A	D	D	D	S	A	A	B	S	A	S	中=S	边=S
MUN	グアルティオラ	ESP	DMF	标准	C	S	B	S	B	A	A	A	B	B	A	D	D	D	A	A	B	B	A	B	S	中=S	边=A
MCT	ロイキーン	IRL	DMF	标准	A	S	A	A	B	B	B	B	B	S	S	D	D	D	S	S	B	B	S	B	S	中=S	边=S
LON	Pビエス	FRA	DMF	早熟	C	A	B	A	B	B	A	B	A	S	S	D	D	D	S	A	A	B	S	B	S	中=S	反=S
CHE	ブティ	FRA	DMF	早熟	A	B	B	A	B	B	A	B	B	A	S	D	D	D	A	A	B	B	A	B	A	中=S	边=A
BAR	コク	HOL	DMF	标准	B	A	A	A	A	B	A	B	B	A	A	D	D	D	A	A	A	B	S	A	A	左=A	边=A
LON	ピレス	FRA	SMF	早熟	A	B	A	S	S	S	S	A	B	B	B	D	D	D	A	A	A	A	A	B	S	右=S	边=S
MAD	フィーコ	POR	SMF	早熟	A	A	A	S	S	S	S	S	B	C	C	D	D	D	A	A	A	A		A	A	左=S	边=S
BAR	メンディエタ	ESP	SMF	早熟	A	S	B	A	S	A	A	A	B	B	B	D	D	D	A	A	A	B	A	B	S	中=S	边=A
VAL	キリコンサレス	ARG	SMF	标准	A	B	A	A	S	A	A	A	B	B	C	D	D	D	B	A	A	A	A	B	S	左=A	边=A
MCT	ベッカム	ENG	SMF	早熟	C	S	A	A	S	B	A	S	B	B	B	D	D	D	A	S	A	B	S	B	S	右=S	边=S
MCT	ギグス	WAL	SMF	早熟	A	B	A	A	A	S	A	A	B	B	B	D	D	D	A	A	S	S	S	S	S	左=S	边=S
MAD	シダン	FRA	OMF	标准	B	A	A	S	S	S	S	S	B	C	B	D	D	D	A	A	A	A	A	A	B	中=S	边=S
VAL	アイマール	ARG	OMF	标准	B	A	A	S	S	S	S	A	C	C	C	D	D	D	B	A	A	A	A	A	S	中=S	边=A
LOM	レコバ	URU	OMF	标准	A	C	A	S	S	S	S	S	B	D	C	D	D	D	A	S	A	S	B	A	S	中=S	中=S
DOR	ロシッキー	CZE	OMF	早熟	A	B	A	S	A	A	S	A	B	B	B	D	D	D	A	A	A	A	A	A	S	中=S	边=A
LAC	バレロン	ESP	OMF	早熟	A	A	A	S	S	A	S	A	B	C	C	D	D	D	B	A	A	B	A	A	S	左=S	边=S
AMS	リトスネン	FIN	OMF	标准	A	A	A	S	A	A	S	A	B	C	C	D	D	D	A	A	B	B	A	B	S	中=S	反=S
MCT	ヴェロン	ARG	OMF	标准	B	A	A	S	A	B	S	S	B	B	B	D	D	D	A	S	A	B	A	B	S	中=S	边=S
LON	アンリ	FRA	FW	早熟	S	B	S	B	A	S	S	A	A	C	C	D	D	D	A	S	S	S	A	S	S	中=S	边=S
MAD	ロナウド	BRA	FW	早熟	A	B	S	A	B	S	S	B	A	C	C	D	D	D	A	A	S	S	A	S	S	中=S	中=S
MIL	シェフチェンコ	UKR	FW	早熟	A	C	S	B	B	S	A	A	A	C	C	D	D	D	S	S	S	S	S	S	S	中=S	反=S
LOM	クレスポ	ARG	FW	标准	A	B	S	B	B	A	A	C	S	C	C	D	D	D	S	S	A	S	A	A	S	中=S	边=A
MCT	ファンニスチルローイ	HOL	FW	标准	A	B	S	B	B	A	A	C	A	C	C	D	D	D	S	A	A	S	A	S	S	中=S	边=S
BRS	Rバッジョ	ITA	FW	标准	S	A	S	S	A	S	S	S	B	C	C	D	D	D	B	A	B	A	A	A	S	中=S	边=A
LON	ヴィルトール	FRA	WG	早熟	S	A	S	S	A	S	S	S	B	C	C	D	D	D	B	A	B	A	A	A	S	中=S	边=A
LAZ	クラウディオロペス	ARG	WG	早熟	C	B	A	B	A	S	A	B	B	C	C	D	D	D	A	A	S	S	B	S	S	右=S	边=S
CHE	グロンキア	DEN	WG	标准	A	C	A	B	A	A	A	C	B	B	C	D	D	D	B	B	A	A	A	A	S	左=A	边=S
BDX	サビオ	BRA	WG	早熟	D	C	A	B	B	A	A	B	B	C	C	D	D	D	A	A	A	A	A	A	S	左=S	边=S
AND	デニウソン	BRA	WG	早熟	A	C	B	B	A	S	S	C	C	D	D	D	D	D	B	B	A	A	B	A	S	左=S	边=A
UDI	ヨルゲンセソ	DEN	WG	早熟	D	B	B	A	A	A	A	A	C	C	C	D	D	D	B	B	A	B	S	A	A	左=A	边=A

●表内的记号以S→A→B→C→D的顺序分别表示5个阶段。在〈得意位置适正〉一栏中，中=中央、左=左边路、右=右边路。在〈得意战术〉一栏中，中=中央突破、サ=边路突破、カ=防守反击。此外，俱乐部名使用的是略语：AMS=アムステルダムFC、AND=アンダルシアFC、ARG=ACマドリート、BAR=バルセロナFC、BDX=ボルドーFC、BRS=ブレシアFC、CHE=チェルシーFC、DOR=ドルトムントFC……

樱大战～热血青春～

极秘·剪不断，理还乱 ～樱大战人际关系对策文件

《樱大战》禁断研究，公开全部Bonus time要素，使玩家能够游刃有余的处理与女孩们感情纠纷。

PS2	厂商：SEGA	发售日：2003.2.27	
	类型：AVG	价格：6800日元	监制：广井王子

虽然《樱大战～热血青春》的攻略我们很早之前就已经制作过，但是为了玩家能够更完美地完成游戏，同时也为了纪念这个《热血青春》中文版发售的伟大日子，K1将之前所做的攻略浓缩精华部分并佐以更加详尽的Bonus time要素研究与各方搜集到的资料，制成了这次绝对完美的《极秘·剪不断，理还乱—～樱大战人际关系对策文件》。

战斗篇

（接上期）

第5话「深川 胁侍战」

曾与堇一起行动的场合大神与堇相邻出现LIPS
选项：带她回帝剧如何？（1）
效果：堇UP



曾与康娜一起行动的场合大神与康娜相邻出现LIPS
选项：康娜……是你呀（3）
效果：康娜UP

樱与堇相邻、樱与康娜相邻对白发生。
大神、堇、康娜分别来到井盖上方对白发生。
曾与康娜一起行动的场合玛利亚与康娜相邻对白发生。

第6话「上野公园 胁侍战」

大神与玛利亚相邻时出现LIPS
选项：知道了，我会小心的（2）
效果：玛利亚up

红兰击破胁侍三体时出现LIPS
选项：时间切
效果：红兰up

红兰击破胁侍五体时好感度下降。
红兰与其他所有人包括与胁侍足轻相邻时对白发生。

芝公园 胁侍战

红兰击破胁侍足轻一体时出现LIPS
选项：没有红兰自己的战法吗？（3）
效果：红兰up
第三回合大神击破胁侍足轻时出现LIPS
选项：这是为了胁侍…（2）or 时间切
效果：红兰好感度不会下降

红兰与堇相邻对白发生。

战斗结束后发生事件，出现LIPS
选项：那是……机械的愿望啊（2）
效果：红兰UP



芝公园 ＶＳ刹那与罗刹

红兰与大神相邻出现力度LIPS
选项：最大力度
效果：红兰UP

红兰与樱和堇相邻、大神与苍角和银角相邻对白发生。

第7话「帝剧地下 胁侍战」

大神与樱相邻出现LIPS
选项：我决不允许你这样做！（2）
效果：樱UP

大神第二、五回合行动开始时对白发生。

第8话「黑之巢会本处地 胁侍战」

樱与红兰相邻、堇与康娜相邻、玛利亚与艾丽丝相邻时对白发生。
黑之巢会本处地 ＶＳ天海



第一战大神与随行三人相邻时对白发生。
第二战时大神与天海相邻出现力度LIPS，最大力度即可。
近卫全灭后天照数值攻＋5防＋3

第9话「明治神宫 降魔战」

翔鲸丸炮击前，大神与降魔相邻、大神与最终女主角相邻、接到撤入鸟居命令后各人撤入鸟居时对白发生。

第10话「银座某所 降魔战」

樱与玛利亚相邻、康娜与红兰相邻、艾丽丝与堇相邻、各人初次击破敌人时均有对白发生。

银座某所 ＶＳ猪

火轮不动第三回合行动时出现力度LIPS
选项——效果
中等偏强力度——米田up椿up，
中等力度——菖蒲up霞up，
中等偏弱力度——米田up由里up

无论选择上面哪一项，火轮不动数值均会攻－2防－1。

第11话「帝剧前的战斗 降魔战」

大神与非最终女主角相邻时出现LIPS，一律时间切对应。

帝剧前的战斗ＶＳ鹿

大神第二回合行动时出现鹿挑衅的LIPS
选项——效果
就这种程度吗？（时间过半前2）——椿up
是至今碰到的敌人中最强的（时间过半后1）——由里up
时间切——霞up

无论选择上面哪一项，冰刃不动数值均会攻－2防－1。



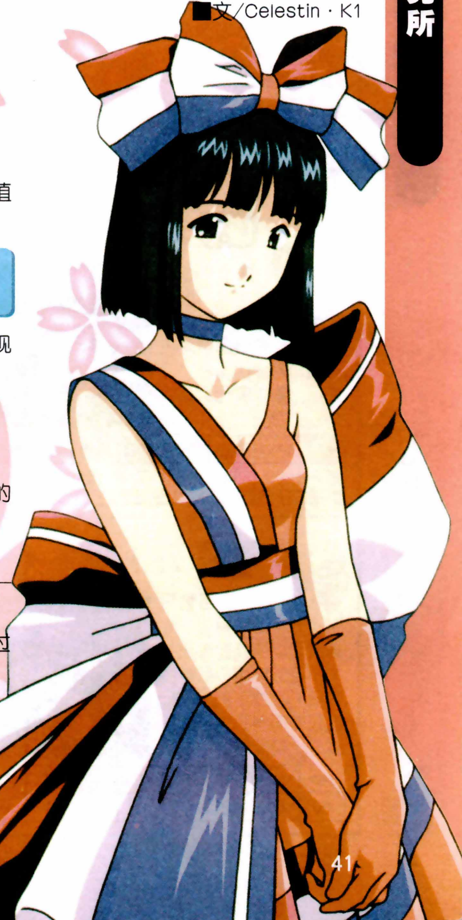
银座某所的战斗 ＶＳ蝶

大神第二回合行动时出现蝶的LIPS
选项：你是男人吧？（1）
效果：紫电不动数值攻－2防－1

最终话「最终战 VS 撒旦」

樱与艾丽丝相邻、玛利亚与红兰相邻、堇与康娜相邻会有对白发生，但是其中一人为最终女主角时则相应对白不会发生。

■文/Celestin · K1



PLAYSTATION2

半熟英雄对3D [あたし系统]解析

游戏中"俊美"的女英雄あたし(原名カトリィネ)也能培养吗?下面介绍的超级恐怖的"あたし系统"将带领我们一探讨究竟。

PS2	厂商:SQUARE · ENIX	发售日:2003.6.26
	类型:S · RPG	价格:6800日元	其他:——

虽然本作的游戏攻略已经完成很长时间了,而且诸位看官大都也已经玩过了……但是!不能就这样轻易撒手!一定要做到物尽其用才可以!这次的研究所将公布《半熟英雄》中あたし的全部等级形态及各个形态的能力资料!诸位!最强大!最恶心的武将就在眼前!!

■文/半生不熟 · 明人



[あたし系统]大解析
最强的少女,伫立在战场上吧!!

游戏中あたし的养成系统被官方命名为"あたし系统",虽然名字和角色都是很弱的感觉,但实际情况却是完全相反的!下面我们就将魅力无穷的あたし那充满诱惑的成长过程全部公开!



←血色的罪恶!这就是这位最强女将军あたし的嘴唇!

来吧!我会让你们看到我的全部!!

说起来,游戏中使用"本姑娘(あたし)"的玩家还真的不是很多,毕竟她初期的各项能力值实在是惨不忍睹。但是经过长期且艰苦的修炼之后,她可以瞬间从"废柴"成长为本游戏的No.1的无敌主将!千万不要忽略她啊!



↑有效的利用最高300单位资金的蛋魔复活,同时不断使她成长吧。



来考虑一下如何使用あたし吧

あたし的作用不单单是在每月的内政时间复活蛋魔,如果不断的给她资金去挥霍还可以使她的等级不断上升。升级为Lv.2的"女子高中生形态"需要500单位的资金,之后成长所需要的资金也会越来越多。

↓记得一定要配备上强力的卡牌进行战斗。





↑这就是召唤いっぱつ蛋的蛋魔召唤舞。



Lv.2 女子高中生

身着少女服饰的女子高中生,这个形态的あたし的武器是公共汽车站的停车牌。虽然看起来抡来抡去的很拉风,但实际的攻击力并不是很高。



HP	スタミナ	攻击	防御	すばやさ	精神	内政	借金	人气
30	90	9	7	8	1	1	0	5



Lv.3 ハードボイルドウーマン

COSPLAY《黑客帝国》的装扮。使用的武器是手枪,在攻击时还会跳起华丽的舞蹈。与女子高中生相比攻击与防御力都得到了些许提升。



HP	スタミナ	攻击	防御	すばやさ	精神	内政	借金	人气
45	50	10	9	8	1	1	0	1



Lv.4 テーマパークの人气者

长长的耳朵就是她的武器,会飞来飞去的进行战斗。精神从1上升到了5,不过仅仅5点不会产生太大效果的,看来还是要慢慢提高人气。



HP	スタミナ	攻击	防御	すばやさ	精神	内政	借金	人气
55	40	10	10	9	5	1	0	1



Lv.5 女王样

这个形态的あたし是一个超级喜欢用鞭子打人的美女,最受瞩目应该就是精神值比较高了,使用必杀卡牌也会有很好的效果。



HP	スタミナ	攻击	防御	すばやさ	精神	内政	借金	人气
55	60	11	12	7	15	1	0	1



Lv.6 渚のセクシーボンバー

本形态的特点是速度奇高,(据说因此穿着的泳装也很容易破掉……)但是缺点在于防御力偏低,所以并不适合肉弹战,要小心!



HP	スタミナ	攻击	防御	すばやさ	精神	内政	借金	人气
60	80	12	9	15	1	1	0	1



Lv.7 カトリアタッカー

Lv.7后可以变形为アタッカー、スピーダー、ガーター,由于能够改变阵形,所以可以根据战场情况来改变形态。アタッカー类似于特攻型将军。



HP	スタミナ	攻击	防御	すばやさ	精神	内政	借金	人气
55	40	10	10	9	5	1	0	1



Lv.7 カトリスピーダー

类型与骑马将军相似,高速度可以弥补些许防御力不足的缺点,虽然拥有变形能力近乎于万能,但还是配备必杀卡牌的战斗比较安心。



HP	スタミナ	攻击	防御	すばやさ	精神	内政	借金	人气
60	80	12	7	15	10	1	0	1



Lv.7 カトリガーター

本种形态类似于防卫将军,精神数值是这三种形态中最高的,所以非常适合使用必杀卡牌,如果应用在守城战中会有非常好的效果。



HP	スタミナ	攻击	防御	すばやさ	精神	内政	借金	人气
80	70	10	15	9	15	1	0	1



Lv.8 巨美人

这个究极形态拥有无人可及的超高能力,必杀技"巨大化"用来杀敌可谓无与伦比,但"再次巨大化"是绝对不准使用的禁技。



HP	スタミナ	攻击	防御	すばやさ	精神	内政	借金	人气
99	99	13	15	13	15	15	0	100

鬼武者·战略版 研究大杂烩

编队、升级、技能一览以及攻略心得，虽不敢说本篇研究就是权威，但绝对可以使您的攻略更加完美。

PS2	厂商：GUST	发售日：2003.7.25
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

说起这种风格的SLG游戏，很多玩家都认为只有《FFTA》才是精品，其实本作的制作水平以及值得研究的隐藏要素同样多如牛毛。在本次《鬼武者·战略版》的研究中，小叶会为大家讲述一下自己攻略的心得以及一些重点的研究，希望能对大家有些帮助。 ■文/叶灵

推荐最强编队

●王仁丸（强制出战＋成长高）、アゲハ（咒缚特技＋成长高）、杂贺孙市（升级超快＋白虎八击弹，强！）、明智光秀（玄武守护法简直无赖）、おぼろ（中期后升级较快＋回复）；

●安国寺（攻防强、普攻及特技范围大）、风魔小太郎（可远程攻击、特技强、命中回避高）；

●鬼ッ子（成长暴高＋敌属性及精神攻击无效），怪童丸虽是圣兽鬼武者，但技能烂、移动低，舍之。

“鬼ッ子”是隐藏人物，当剧情进行到破坏玄武阵后，全通幻梦空间得到。注意：孙市升至极限40级，装备“赤之指环”后也仅有66点SP。最好用增加SP上限的药，使之可使用两次白虎八击弹。

快速升级

本作的状态特技所得经验与敌我等级无关，公式为：特技承受人数×10＝经验值，每次所得经验不能超过48。也就是说，经典升级大法又能使用了——把我方任意五人排成十字型，对其使用回复或提升性特技。

评价值的详细增减条件

●攻击评价：每次打掉敌军的HP总评。一般为999，但如果用低等级的人物去磨BOSS的血练级，是拿不到的。

●生存评价：我方存活队员。

●攻略评价：我方本战所得经验值和攻击次数的比值，越大越好。用快速升级法可以拿到高分（经验多、攻击次数又少）。绝大多数玩家从未达到999的一项。（见右1）



●战力差：我方和受攻击次数和敌我数量比值的综合值。前者越少越好，后者比值反之，用引诱敌军深入、定位无损射杀、高移动力人物秒杀敌人等方法可以取得高分。

※　※　※　※　※　※　※

篇幅所限，小叶不能介绍详细战法，点到为止，以上均与回合数无关，多试试各种战术吧。

●一闪：随机出现，限敌人普攻时方可发出，对所有敌军及信长与秀吉外的BOSS有效。

●最终BOSS战简易胜利法：用远程攻击磨血，信长一定范围内不会移动。



■全技能表：（武器后数字代表强化次数）

	名称	消耗SP	修得人物	追加技能武器	追加攻击属性
剑技	凤凰斩り	8	修罗	—	火
	风神斩り	8	—	飞龙　丸1－4	风
	雷神斩り	8	三十郎	—	雷
	猛毒斩り	10	三十郎	—	猛毒
	咒缚斩り	10	アゲハ	—	咒缚
	麻痹斩り	15	カブキ	—	麻痹
	睡眠斩り	22	—	虎牙刀1－4	睡眠
	二连斩り	24	—	斩魔の剑1－3	—
	极·六击斩	38	王仁丸	—	—
	三连斩り	40	—	斩魔闷绝剑	—
枪技	三连贯通突き	12	—	飞燕の枪1－4	—
	冲破四方击	18	安国寺	—	—
	八方暴れ突き	28	安国寺	—	—
	冲破	22	—	龙牙の枪1、2	—
	冲破双击	32	—	龙牙の枪3、4	—
	前后同时突き	20	—	疾风の枪1、2	—
	四方乱れ突き	30	—	疾风の枪3、4	—
斧技	ぶちかまし	10	怪童丸	—	击退
	急所砕き	20	—	迅雷の斧1-4	急所一击
	打ちおろし	15	—	破岩の斧1-4	—
	打ち砕き	30	—	烈火の斧1-4	—
铳技	二连射	15	—	炎龙炮1－3	—
	狙击	20	—	国友枪1、2	急所一击
	暗杀	25	—	国友枪3、4	即死
	三连射	25	—	波动炎龙炮	—
	大冲击の术	30	—	黑铁新式枪	—
弓技	雷神の矢	18	—	月彩の弓1-4	雷
	凤凰の矢	16	与一	—	火
	风神の矢	16	与一	—	风
	猛毒の矢	12	半平太	—	猛毒
	睡眠の矢	15	半平太	—	睡眠
	咒缚の矢	18	—	飞天の弓1、2	咒缚
	混乱の矢	24	—	彩云の弓1、4	混乱
	麻痹の矢	28	—	飞天魔帚刚弓	麻痹
法术	冲击の术	12	王仁丸	—	—
	雷击の术	12	つばあ	—	雷

	名称	消耗SP	修得人物	追加技能武器	追加攻击属性
法术	术式轰雷召还	26	明智光秀	—	雷
	稻妻の术	25	つばあ	—	雷
	火炎の术	12	风魔小太郎	—	火
	大火炎の术	25	风魔小太郎	—	火
	术式炼狱炎舞	26	明智光秀	—	火
	风刃の术	12	怪童丸	—	风
	烈风刃の术	25	才藏	—	风
	术式风神龙卷	26	鬼ッ子	—	风
	术式天发赎面	26	鬼ッ子	—	—
	小回复の法	10	おぼろ	—	HP回复（小）
	中回复の法	20	阿国、サクラ	—	HP回复（中）
	大回复の法	25	サクラ	—	HP回复（大）
	秘法命の辉き	35	おぼろ	—	HP回复（特大）
	状态治愈の法	14	坊丸	—	异常状态回复
	恶梦の术	15	阿国	—	睡眠、咒缚
	人咒いの术	60	—	怨缚幻影四方	猛毒、麻痹、混乱
特技	力无しの式	8	彦一	—	攻击下降
	身崩しの式	8	—	幻影四方2、3	防御下降
	命中下降の式	8	杂贺孙市	—	命中下降
	敏捷低下の式	8	虎铁	幻影四方1	速度下降
	力持ちの式	8	カブキ	—	攻击上升
	身崩しの式	8	彦一	—	防御上升
	的当りの式	8	杂贺孙市	—	命中上升
	身かねしの式	8	坊丸	—	速度上升
	怀探りの技	3	—	阴影刃3、4	盗
	怀御免の技	5	才藏	—	盗
	足止　の术	10	—	风车八方1、2	咒缚
	影缝いの术	20	—	风车八方3、4	咒缚
	狱送りの术	20	—	苦闷刃1、2	即死
	皇泉诱いの术	30	—	苦闷刃3、4	必死
圣兽	真鬼武者变身	1/2MAXSP	王刃丸	—	变身、属性X2、无经
	白虎八击弹	35	杂贺孙市	—	—
	朱雀三连斩り	35	アゲハ	—	—
	青龙击	35	怪童丸	—	急所一击＋击退
	玄武守护法	40	明智光秀	—	全员攻防属性X2

PLAYSTATION2

世界足球 胜利十一人7

WE7联赛生存手记，以同人小说的形式为玩家讲述最强足球游戏的点点滴滴过人之处。

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2003.8.7	
	类型：SPG	价格：6980日元	其他：——

欧洲各大联赛相继开战，众多大牌的表现可圈可点，刚刚转会切尔西的穆图十分抢眼，上赛季状态低落的舍甫琴科赛季刚开始亦有数球入帐。另外一些老将的表现出乎人们的意料，谢林汉姆的入球帮助自己的球队逼平了强大的阿森纳，令众多彩民大跌眼睛。

■责编 MASCAR

MASCAR的第一个联赛生存手记VOL.03

（接上期）

本人的生活习惯和同年龄人有很大差别，属于那种“勤奋”型，偶可不会像某些人一样，周末上午十一二点才起床。一般只要在凌晨两点前睡觉的话，那么早上六点必然会醒来，无论季节天气，少见吧？

由于晚上踢了N场比赛，大概两点半才睡，不过到了六点我还是准时醒来了。起来后没干别的，冲杯咖啡，把PS2打开，本来想利用早上的时间踢上几场，但是考虑到身体头脑状态不佳，所以还是把晚上的那些比赛重新回忆一下吧。

昨天虽然兴趣很高，但是三连胜之后就是连续的平局，在联赛中排名第三，排在前两位的是阿根廷和塞内加尔。而我在面对这两支劲旅的时候表现又如何呢？

对阵塞内加尔的时候，全场比赛几乎没有好的射门机会，主力射手范尼和克鲁伊维特状态不佳，好在被迫替换上场的老将范霍伊东克在终场前5分钟顶进一个金子般的头球，让我在客场艰难地取胜。

主场对阿根廷的比赛，同样非常艰苦，但是我在下半场的时候，却浪费了一个取胜的机会，那是一个点球……

说道主罚这个点球，那简直是难以启齿，荷兰队中只有一个人拥有“PK射手”特技，那就是队长弗兰克德波尔，本来这个点球非他莫属，但是我一看数值，他的射门精度成问题呀。这……能行吗？再看看范尼，96的射门精度不禁让我心动，到底选哪一个呢？就为了这个简单的问题，我竟然等了一分钟都没有决定下来。

权衡了半天，我还是相信了射门精度这项数值，结果范尼的点球过于精准，打在立柱上弹出了底线……





其实这里我并不是要埋怨他射丢点球，点球这个东西谁都不能保证百发百中，号称“点球专家”的普拉蒂尼不也在世界杯关键比赛中掉链子吗？只是觉得自己为什么要在这样简单的一个问题上浪费那么多时间呢？随便找个人踢不就行了吗？

为了在以后的比赛中不浪费这样的好机会，我特意进行了实验，选荷兰队进入训练模式，专门练习踢点球。弗德波尔和范尼各踢50个，而且每人的50个都射向同一个方向，弗德波尔是左脚，射向右下角；范尼正好相反，射向左下角。

结果，弗德波尔射进40个，射丢的10个有7个偏出球门，只有3个是被范德萨扑出的；范尼射进38个，射丢的12个有4个偏出球门，被范德萨扑出去8个。

我想这样数量的实验应该能说明一些问题了，很显然**拥有“PK射手”特技的球员射点球的时候，即使被门将判断对了方向，也能有很高的概率进球。**所以我们在罚点球的时候，还是优先选择那些拥有此特技的球员吧。

一个早晨的时光就这样度过了，随后就是骑上那辆破自行车，去编辑部开始新一天的工作……

下班回家吃完饭，自然就是要把未完成的联赛继续进行到底。通过这么多场联赛的洗礼，不仅对WE7的系统掌握的八九不离十，同时也逐渐确定了荷兰队的主力阵容。

门将当然非范德萨莫属，除非他状态很差，否则维斯特维尔德很难有出场的机会。后卫线上斯塔姆和弗德波尔是雷打不动的主力，左边后卫默认是岑登，但是经过实战发现还是范布隆克霍斯特攻防更加平均，右后卫也是如此，奥耶比雷齐格更适合防守。当然，这是在本人不让边后卫助攻的战术前提下的安排。

中场方面，后腰最佳人选应该是范博梅尔，身高和防守能力都很出色，同时射门力量也很大，还能利用远射偷袭一下对方球门。左边前卫一般是让戴维斯上，状态不好的时候换上岑登。右边前卫选择起来比较苦恼，奥维马斯和西多夫整体实力不相上下，奥维马斯边路突破能力较强适合进攻，西多夫则攻守平衡，基本上是谁状态好谁上。前腰一般都是罗德波尔，虽然他的对抗和射门能力都很一般，但是良好的短传能力对于连携很差的荷兰来说，却是不可或缺的。荷兰还有很多优秀的替补球员，像科库、博斯维尔特、范德梅德等都能适应多个位置，要是有人状态不好就上去顶一下吧。

在荷兰队中有八名前锋，由于我使用的是默认的4－4－2阵型，所以像岑登、奥维马斯、范德梅德这样的边锋几乎没有机会出现在锋线上。两个前锋的人选就集中在五大中锋里，从整体实力上看，范尼无疑是最优秀的，所以只要状态正常就必然会占据一个主力的位置。剩下的四人中，哈塞尔巴因克虽然速度射门能力出色，但是连携太低，不利于配合，加上身高只有180cm，头球也没有威胁，所以被排到最后；范霍伊东克是全队任意球水平最高的球员，远射和头球也有威胁，但是速度太慢；克鲁伊维特能力较为均衡，并且有一定的传球组织进攻的能力，应该排在范霍伊东克前面；马凯的能力在本作中大大加强，身体对抗、速度、射门、头球俱佳。经过联赛以及同大象等人的多场对战，证明马凯和范尼这对组合是荷兰最强的锋线组合。

晚上又踢了多场比赛，随着胜率的逐渐提高，与前两名球队之间的积分差距也逐渐缩小，到第20轮结束，我与塞内加尔只有1分的差距，和阿根廷相差4分，而我在21轮的对手，不是别人，正是塞内加尔。

和与其它非洲球队的比赛一样，尽管在主场曾经战胜过它。但是到了客场心里还是有一些紧张，但是这种紧张的状态很快便烟消



云散了。

上半场10分钟左右，戴维斯在前场抢断成功，带球到了禁区的角上，我有些着急，便按下了射门键。戴维斯虽然射门力量很大，但是射门技术太低，在对方球员的干扰下，球以并不是很快的速度滚向对方球门……

门将弯腰作出了准备接球的动作，但是，他……竟然……脱手了。在断球的时候就积极前插的马凯这时已经拍马赶到门前，轻松补射破门。

这个意外的进球充分体现了WE7中新增加的球员能力“GK技术”在比赛中的作用，**GK技术高的守门员不容易出现脱手、漏球等失误，可以说是门将基本功在游戏中的反映。**

凭借此球，1：0战胜对手，排名升至第二。

与阿根廷的位置争夺成了我的首要目标，看来第28轮与阿根廷的对决很有可能是本次联赛冠军的归属之战。阿根廷的表现也很不错，几轮过后我还是不能追上它，但是咬得很紧，到第25轮结束，终于有了机会，我与它只有2分的差距。第26轮我要在客场挑战瑞典，而阿根廷要和巴西进行宿命之对决。自古华山一条路，拿下瑞典是我惟一的机会。

比赛的开局非常顺利，范尼在20分钟内的两个进球一下子让我轻松了许多，但是2分钟后范博梅尔领到第二张黄牌被罚下。上半场快结束的时候，瑞典人突入禁区形成单刀，一不冷静，让斯塔姆从背后铲倒了对方球员，结果是点球＋红牌，上半场以2：1结束。



下半场瑞典队利用人数优势加强了攻势，加上两名防守核心被罚下，场上形势一下子变得很被动，一轮轮的猛攻压得我有些喘不过气，只好频频利用犯规瓦解对方进攻。比赛临结束10分钟，奥维马斯又被罚下场，最后10分钟的比赛几乎可以用惨烈来形容。不过最后我还是保住了胜利的果实，同时阿根廷与巴西战平，这样荷兰和阿根廷积分相同，荷兰凭借一个净胜球的优势终于登上了榜首的位置。

但是，3张红牌和6张黄牌，这样的代价似乎太大了……

（未完待续）

WE7官方球员数据资料更新VOL.01

WE7和前作一样，同样可以通过BB UNIT来在线更新球员数据资料。本作在发售当天就进行了数据更新，但是并没有对一些大牌球星的转会进行修正，虽然我们可以在游戏中自行修改球员转会，但毕竟不是官方的更新，玩起来有一种不伦不类心虚的感觉……

■2003年8月7日更新

Zidane
（法国/皇家马德里）
逆足精度：7→6
MASCAR语：比较符合现实的更新。

Shevchenko
（乌克兰/AC米兰）
ボディバランス：91→88
スタミナ：79→81
トップスピード：98→95
加速力：91→90
レスポンス：94→92
ドリブル精度：89→87
シュート力：91→90
カーブ：87→86
ヘディング：88→85
ジャンプ：79→83
MASCAR语：舍瓦最近在联赛中状态神勇，连续进球，这样的数据更新显然缺乏预见性，估计过一段时间会有所调整。

Perrotta
（切沃）
国籍：巴西→意大利
MASCAR语：WE7中不能直接修改球员的国籍，大家只能创造出一个新球员，然后用国家队移籍的方法转入，哪位有更好的方法请告知本人。用BB UNIT可以直接升级。

Chiesa
（拉齐奥）
トップスピード：88→86
加速力：94→90
ロングパススピード：90→88
シュート精度：87→86
シュート力：90→88
MASCAR语：基耶萨已离开拉齐奥，转入意甲升班马锡耶纳，从上赛季表现来看，状态能力大幅度下滑已是不争的事实。

Ronaldo
（巴西/皇家马德里）
增加了“飞び出し”特技
MASCAR语：他的特技太多了……

Gattuso
（AC米兰）
スタミナ：95→96
メンタリティ：78→83
连携：65→68

Paauwe
（费耶诺德）
增加了SB位置属性

Song
（费耶诺德）
增加了SB位置属性
MASCAR语：这位喀麦隆国家队队长好像就是边后卫起家的……

Kluivert
（荷兰/巴塞罗那）
逆足精度：6→7
MASCAR语：克鲁伊维特已经由最初的强力高中锋逐渐向全能型球员转变。

Makkay
（荷兰/拉科鲁尼亚）
シュート力：83→88
シュートテクニック：91→92
逆足精度：5→7
MASCAR语：马凯在德甲联赛中刚刚有进球入帐，他的能力早就应该提高了。

Diego Tristan
（西班牙/拉科鲁尼亚）
ドリブル精度：80→84
MASCAR语：盘球精度提高了，不过在西甲中他的过人能力并不是很出众。

Nihat
（土耳其/皇家社会）
カーブ：83→90

Assuncao
（贝蒂斯）
カーブ：85→89

McCarthy
（南非/塞尔塔）
シュート精度：83→80
ジャンプ：78→86

Edu
（塞尔塔）
シュート精度：77→80
ヘディング：81→88

Pinto
（塞尔塔）
ボディバランス：97→91

Nikiforov
（俄罗斯）
ボディバランス：97→83

Balakov
（保加利亚）
ショートパス精度：95→93
ロングパス精度：92→91
MASCAR语：年近38岁还有这么好的状态和能力，值得我们尊敬。

李乙容
（韩国）
增加了SB位置属性
MASCAR语：世界杯上此人好像就是左边后卫呀！

预计近期将在《电击收藏》中为大家演示如何用PS2在线升级球员资料，请大家期待。更多更全的WE7相关研究将在以后的电软中出现，欢迎大家把自己的心得体会告诉我们，感谢大家！

这样的书国内只有一本，马上就要卖完了！

一本很有分量的书

5 0 0 页 ， 豪 华 装 帧 ， 份 量 很 重 ！

本书是国内第一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。两位作者均毕业于清华大学，目前留学美国专攻游戏动画。本书从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法，也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技术。因此，本书不仅可以帮助读者打下扎实的有关知识基础，还有助于读者拓宽前瞻思路。



让每位邮购者都收到书，不让一个人失望！

让每位邮购者都收到完好的书，不让一个人失望！

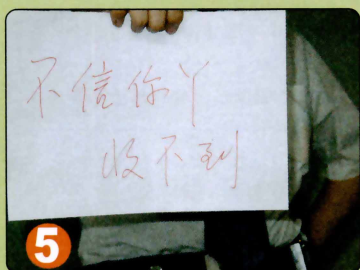
把《游戏的设计与开发》包装到牙齿


用塑料袋将书装好


外面用厚厚的电缆牛皮纸再包好


书两侧四角用胶带包好


每一本书都挂号登记



有志者事竟成

500页豪华装帧
超值定价：50.00元
限量发行，只限邮购

不多了，需要者快动手吧！

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

掌机迷第五弹乘胜出击，全彩掌机迷+游戏VCD+DIY不干胶游戏贴纸，并有多项奖品抽取



掌机迷(5)

■开心价：10.00元　9月10日出版

动画欣赏与导购资讯，动画媒体新势力，令人惊叹的爆发力。拿出两小时，爽快一个月。



动感新势力8

■定价：8.80元(双光盘)　9月15日出版

国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高



动感新势力　金版MTV第二刷

■定价9.80元(双光盘)　9月20日出版

银字黑色超酷外包装盒，双光盘展示FF十五年光辉岁月。超可爱仙人掌召唤兽及海报说明书。



最终幻想典藏纪念

■定价20.80元(含挂号费2元)　已出版

国内第一本有份量的游戏设计与开发专著，作者均毕业清华，目前在美国专攻游戏动画。本书内容由浅入深，通俗与提高并举，游戏迷必看必备



游戏的设计与开发

■定价50元　已出版

2003年美国E3展实录，42部即将问世的游戏大作，每部都是今年游戏商战的最强火力。



电新DVD4

■定价10.00元　出版热卖中

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10	B01 樱大战2
A02 樱大战	B02 高达经典名曲(已售完)
A03 恶魔与天使	B03 最终幻想X-2
A04 红宝石MTV	B04 最终幻想XI
A05 超时空要塞	B05 合金装备本质
A06 动漫电玩金曲集	B06 任天堂全明星交响曲

(邮购详细办法见本期广告页)

动感新势力金版MTV(第二刷) 9.80元

电玩新势力银版MTV 6.80元

电玩新势力红宝石MTV 8.80元

电玩新势力DVD

第1辑(极少量存货，需求速购)、第3、4辑(最新出版)　每本10.00元　(第2辑已售完)

动感新势力

2003年第2期单光盘6.80元。第3、4、5、6、7、8期(9月15日出版)双光盘　8.80元

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24期(9月7日出版)，双光盘8.80元。其余各期已售完。

网络游戏密技1、2　6.80元

樱大战典藏纪念　15.00元

游戏的设计与开发(只限邮购)　50.00元

电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇)17期(足球CD)18期、19期(史克威尔经典音乐CD)9.80元

注：电软2003年第1、2、5、6、10、11、12期已售完

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评19辑(9月中旬出版)6.50元

掌机迷2、3、4　10.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

特别提示：《生化危机典藏纪念》即日起停止邮购，请勿汇款、以前邮购继续有效。



游戏批评 第19辑 定价：6.50元 9月下旬发售

特稿：惨败！大陆版无尽任务

游戏批评独立开展的从育碧中国到网吧业主及玩家的第一手调查，剖析这个世界第一网游在中国败走麦城的主要原因，反思中国游戏代理商的错误理念；

批评四人组：中国网游的法律空白

盗窃账号？盗窃武器？网上权益谁来保护？网游停转？服务中止？玩家利益有否依据？业界、媒体、玩家及法律界代表共同探讨网游法律空白。

批评独立调查：挣扎在风尖浪口的网吧

中国网吧生存情况的实录

被鄙视的中国网游玩家

你是否记得有多少次被伤心地踢出？

中国网游盈收浅析

收多少？付多少？赚多少？玩家厂家两本帐

任天堂二十周年纪念杂文

曾经的与未来的

《游戏批评》第18辑定价:6.5元



特辑：中国游戏人的生存状况调查

美国、欧洲、日本、中国游戏人谈游戏人

■评论：世嘉街机历史（连载）

游戏医学：生化危机的另一面

《钟楼3》的导演风格

《游戏批评》第11辑定价:6.5元



特稿：FF10好坏优劣赞骂

网络游戏：难谷中的思考

■评论：机战系列制作人访谈

CAPCOM的智慧与创造力

游戏的围剿与反围剿

《游戏批评》第17辑定价:6.5元



特稿：XBOX死里逃生或粉身碎骨

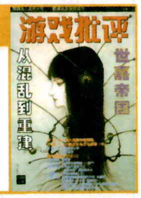
■评论：游戏作家宫本茂

十大疯狂驾驶

游戏电影叙事结构

游戏历史

《游戏批评》第10辑定价:6.5元



特稿：世嘉帝国：《混乱到重建》

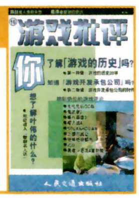
■评论：樱大战制作探秘

中国历史与日本漫画

元气：从来就是这样酷

探讨马里奥世界

《游戏批评》第16辑定价:6.5元



特稿：游戏历史20年

游戏开发承包公司的时代

■评论：想了解叶伟什么？

十大街头暴力游戏

动漫和游戏翻译的职业

《游戏批评》第9辑定价:6.5元



特稿：掌机:任天堂帝国的后花园

震撼人心的武士游戏

■评论：日本风格HUDSON

游戏不能承受之轻

游戏分级制度

《游戏批评》第15辑定价:6.5元



特集：小不正经之奇文共赏（电软）档案揭密

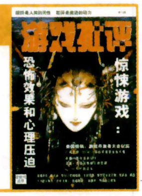
●电刑室手记　●游戏的趣味

●编辑部的故事（漫画版）

●沉浸在游戏中的创造力

●闯关族的家

《游戏批评》第8辑定价:6.5元



特稿：惊悚游戏的恐怖效果和心理压力

■评论：TECMO你的柔情我永远不懂

世嘉风格和它的悲剧

KOF的音乐

《游戏批评》第12辑定价:6.5元



特稿：寂静岭2（小说）

源自心灵深处的恐怖

■评论：游戏电影漫谈

游戏活在日本的现实写真

游戏的理由

《游戏批评》第7辑定价:6.5元



特稿：我是恐龙我怕谁——三大主机厂商评述

毁誉参半的恋爱游戏

■评论：玩具帝国万岱

爽快—洛克人

游戏到底给了我们什么

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

动感新势力邮购信息

《动感新势力》第二辑



■动画介绍：魔力女管家、翼神传说、骇客时空、机动战士高达SEED
■MTV：机动战舰、FLCL
■特辑：机动警察纪念特辑,机动警察MINIPATO2

《动感新势力》第三辑



■动画介绍：天使特警、活动写真、魔力女管家、妹妹公主、最终兵器彼女
■MTV：机动战士高达SEED、ON YOUR MARK
■特辑:机动警察MINIPATO 3、犬夜叉

《动感新势力》第四辑



■动画介绍：星空的邂逅、魔法使的条件、钢铁神探、青出于蓝……
■MTV：MACROSS7、幸运女神剧场版、电影少女
■特辑：最终兵器彼女、星之声

《动感新势力》第五辑



■动画介绍:超能ROD、魔力女管家2、战斗妖精雪风2、千年女优……
■MTV：圣斗士冥王篇、星空的邂逅、CHOBITS……
■特辑：宫崎骏监督作品、吉卜力主题歌CD

《动感新势力》第六辑



■动画介绍：ZOE、螺旋、水果篮子、笑园漫画大王、灰羽联盟、MACROSS ZERO
■MTV：骇客时空、英雄骑士传、X予兆、高达W
■特辑:浪客剑心、浪客剑心音乐绘卷

《动感新势力》第七辑



■动画介绍：成惠的世界、奇诺之旅、废弃公主、天空之艾斯嘉科尼…
■MTV：晓之车、暴风雨中的光辉、指轮等
■特辑：水果篮子、动画歌曲精选《仲夏之夜》

《动感新势力》第八辑



■动画介绍：拜托了，双胞胎、猫的报恩、十二国记、战斗妖精雪风3、天使怪盗
■MTV：犬夜叉、MACROSS PLUS、棋魂、宿命传说2
■特辑：EVA特辑、音乐补完计划

《动感新势力金版MTV》



X剧场版、ON YOUR MARK、天空之艾斯嘉科尼、电影少女、骇客时空、CHOBITS、圣斗士冥王篇、高达08MS小队、英雄骑士传、高达SEED、星空的邂逅、浪客剑心、狼之雨、新海诚个人MTV"笑颜"

《动感新势力》第一辑



■动画介绍：攻壳机动队SAC、宝瓶时代、战斗妖精雪风、EXD剧场版、千年女优、机动警察W13
■MTV：再造人009、CHOBITS
■特辑：超时空要塞20周年特辑、机动警察MINIPATO1、百变小樱剧场版花絮

与其现在苦苦追寻，
为何当初不去拥有?
所以…不愿再错过!

心动不如行动!



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919(邮资免取)

喋喋不休理解万岁 闯关族的家

天下玩家 笑谈人生 家长会

好支持任天堂的问题秃头联络办公室 game@gameach.com 问题编辑/风林



年初时,特工黄曾预测,今年末会有五——六家新游戏杂志出现。现在据风林所知,年底前,至少有四家新游戏杂志创刊。其中亦有号称美国公司,挟资几千万呼啸而来,摆出财大气粗的架式。至于风林不知道的,正在窥视者更不知几何。据统计,目前国内代理的网络游戏超过150款,现在还有不知死者,想发财者跑步跟进。估计到今年年底,业界就会有一批"死尸"抬出来。不过反过来说,即使瞎蒙乱撞,几率总比玩彩票大。只要输得起,别拿别人的钱玩,还是有点玩头的。运气好一夜变成陈天桥也不是没有可能。游戏杂志的泡沫没有业界那么多,所以大概不会一下子就死一批。不过粥少人多,竞争会更加激烈。游戏平面传媒的传统格局是不是会改变,还有待观察。估计不过明年中期,会有一点眉目。

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林(收)100011 ninclub

电软招牌大菜的可怖绝杀

风秃子

某天买碟,碰到三五个日本大姐,外加导游一个。这几位在本来就不大的碟店里"叽里呱啦"一番,吵得喜欢静静挑碟的木头心情烦躁加重。不过这日本人出手还算阔绰,看得上看不上的尽管招呼,虽然内容大部分都还是宫大师动画那一类的吧,但从旁边堆笑的老板脸上瞅得出来,好多卖不出去的碟子都有主儿了。看到这几位日本大姐买盗版没命的架势,自己躲。

电软榨取计划十万个为什么7

《FF典藏纪念》销售一空

上期杂志风林已经说过,据初步消息,《最终幻想典藏纪念》卖的不错。现在报告大家一个确实消息,《最终幻想典藏纪念》已销售一空。杂志社亦无存货,即日起停止《FF典藏纪念》邮购。值得一提的是,《FF典藏纪念》印量很高,丝毫不亚于广受好评的《樱大战典藏纪念》。但目前《樱大战典藏纪念》还有极少量存货,而《FF典藏纪念》一销而光,这既在意料之中,又在意料之外。意料之中是说"我们有用心,所以有信心"。但客观讲《最终幻想典藏纪念》就像许多优秀作品一样,存在着很多问题和缺陷。比如读者普遍反映光盘盒质量不够好,光碟内容FF各代之间缺乏有机的联系,仙人掌召唤兽或做小一点带挂链(可以放手机或书包上),或再大一些……。应该说这些意见或建议是中肯的,善意的,实事求是的。

《FF典藏纪念》爆卖,是读者对我们宽容和支持的结果。因此在看到成绩时,小编不会盲目自大,而是再接再厉,把更好的作品奉献给电玩迷。

卖光对小编来说当然是好消息,但对那些没有买到《FF典藏纪念》的电玩迷则有点遗憾,因为这样有深度,原创性很高的游戏典藏纪念国内毕竟只出过两辑,在此只能致歉意。

动新MTV第2版上市

由AKIRA制作的《动感新势力金版MTV》亦在发行两天后全部销光。各地纷纷告紧,读者需求高涨。因此决定加印第二刷,9月20日前后上市。《电新金版MTV》一共再版四次,不知《动新金版MTV》能否破其纪录。风林个人相当看好。希望支持风林的读者都买一本看看,爱屋及乌嘛(笑)。另外《动感新势力》亦后劲十足,每月销量都有增长。作为国内惟一一本动画导购光盘杂志,《动新》有其独特的定位。尤其是AKIRA一丝不苟的敬业精神,都使风林钦佩和感动。劝各位买一本看看,这绝不是为了风林(笑),确实有实力。

木木的每期另类变态相册



VF在日本机厅进行得依旧如火如荼,听说马上又要推出最新改进版了……真是佩服SEGA的改造能力。不知道VF5现在到什么程度了。

期待中的《生化典藏纪念》

《生化危机典藏纪念》上期已经停止邮购,本期仍未恢复。具体原因,风林亦说不清。有人说跟价格有关,可能吧!也可能邮购人数太多了吧!风林知道的消息是这样:《生化典藏》目前光盘内容已基本制作完成,还有些后期的收尾及测试工作。包装、礼品、价格、出版日期等在讨论中。这次的监制仍旧是特工黄。有了前两个《典藏纪念》的成功经验,我想特工黄应该不会有太大的困难。下期《电软》应该有比较明确的消息公布吧,请读者留意。

另外风林再透露一点小道消息:《高达系列典藏纪念》(暂定名)和《SNK的历史》(暂定名)已被列入下批出版计划并确定了主创人员。其中《SNK的历史》可能会由次世代传媒联盟上海工作室承担。因为这两个特辑是以高达FANS和KOF FANS为诉求对象,特工黄强调要做出FANS特有的"味道"来。究竟什么叫"味道","味道"是什么,风林说不清。不过FANS一闻就知道了,否则怎么能称为FANS呢?!就像王菲一张口就是王菲,哪怕她正好感冒了。姜文就是姜文,剃光头还是西装革履都能把他从人堆中提(音滴)溜出来。

创新才有生命力

最近,随着《电软》和《电击收藏》人气高涨,一些读者反映,《电玩新势力》在退步,没有以前好看。其实《电新》已经做了24期,各方面应该更成熟。应该说,不是《电新》在退步,而是读者的品味在提高。不进步就等于退步,不进步就跟不上时代的潮流和读者的欣赏需求。记得以前《电软》上就讲过,读者花了钱,他就有权利横挑鼻子竖挑眼,有权利骂娘。读者永远是对的。解决的办法只有一条路,不断创新。只有不断创新才有不断的生命力。

《电新》已经创办两年了,借这个机会,特工黄对"点心"做了不大不小的手术。光盘内容方面,总帅对一些栏目做了调整、合并,加大了新作的报道力度。这期开始连载"高达系列游戏",总帅本人即是高达迷,应该是不二人选。说明书除刊登CD中英文歌词对照外,更紧密地配合光盘内容,突出新作评论、导购,在深度上下功夫。

风林操刀的《掌机迷5》已经上市,据反映还不错,风林真是要给读者烧高香了。这5个月头头一念之差,风林寝食不安。怕毁了自己声誉,怕读者不买帐。不过人嘛,生于忧患,死于安乐。《掌机迷》的整体情况,杂志社和广大读者都还算满意。特别要强调的是,那些骂风林的意见,风林都看到了和听到了(有顺风耳窃听器?),也一并谢谢你们,让风林知道自己吃几碗干饭。

下期《掌机迷》的包装形式有所改变,也算是创新吧!风林个人觉得还不错,好与不好,买家来个信儿。

闯家醍醐味大归回



1 坏GC的故事续章

林会长：不知您还记得我否？我就是拥有苦命GC的读者。但是，我是不会认命的。7月初在BOSS店中进行了双方会谈，对于GC的问题，BOSS总是闪烁其词，一会说这台机是肯定修不好了，一会说再贴钱换只二手机，又一会说加600元能修好（一会不能少）。说是双方谈价，其实是他说了算。这些话让我怎么能够相信。不急，总有解决的法子。二天后，我将其告上消协，一场理论焉，我胜出。消协告之BOSS，不但要修好机子，分文不取，还要追加保修期（其实我也不想这样，谁叫BOSS态度不好呢？）。

8月10日，修好的GC回到我手中，一切顺畅。BOSS把GC说得一文不值，说是放着一段时间不玩也是会坏的，这责任根本不在他。连风林的那句"GC都很皮实"也被骂个狗血淋头，说是杂志上都是反宣传。（风林沉住气，不要拿板砖）。他说他的，电软、家才是我最信任的。

长达4个月的GC事件结束了，真的很累。现在游戏都不敢打，生怕又……希望大陆行货早日出现。（江苏 倒霉人）

■这位读者的机器总算重修于好，大吉大吉。很多读者看过前期作者严俊写的感想文后，都来信发表看法。基本上我们认为，除了那些明显要摆玩家一道的，罪孽深重的，双手染满玩家血汗的恶毒奸商外，绝大部分游戏店也都是受害者。比如PS2就进不到全新的，也不是不可能，现在的造假手段之高已经超乎想象。别说XB、PS2，就连GC恐怕二手机有之，翻新机有之。想掏钱买个安生都不是那么容易了。

主机不提，周边的假冒更是成堆，尤其以PS2为甚。

木头相信所谓"机器放着不动都有可能坏"的说法，当然这些机器是被事先动过手脚……不过，木头身边令人费解的怪事，好好的N64第二天再开机就不行了……要多邪门有多邪门，虽然修理可以得出很多坏机的理由，但自己怎么搞坏的却如何也想不明白……现在干脆，除了像主机、铁骑那样大个头的物件，一般的游戏周边和软件，都从日本买了，用EMS虽然邮费高，但速度快，质量稳定，多花俩钱也就忍了……恶世道。

2 网站不是BBS

我算不上《电软》的忠诚读者，不过家中也有一堆《电软》，我曾写过一次信主要是抱怨这里《电软》总是不能准时到，而且除《电软》外没有其它的书（我的《掌机迷》都是邮购的，唉！）。

这次我主要想提个建议：《电软》能否弄一个网站，是纯论坛的不知可否。网站吗，考虑《电软》书的利益和网站技术水平纯论坛型的是最合适，其中网站不需要什么游戏信息（不然《电软》就亏了）。而且论坛没有那么多的页数，一般4——5页就够了，其实建立一个自己的网站有许多好处，就《电软》来说也就是百余页很快就看光了，但读者通常是不够，而网站就是为读者提供了一个很好的倾诉地方，这样就提高了《电软》的亲和力，再就是《电软》必定是一本介绍游戏的书，而不可能把游戏介绍写成小说故事，而有一些读者就是喜欢故事而网站就是可以为他们提供写与看的环境，而且一些好的作品也可以载在《电软》上吗！

电软编辑有几个？我想不会成百吧！这样一个无边的游戏时代，这样多的游戏我想编者们是不可能都玩吧，而广大的"人民群众"就可以帮你玩帮你选择。

最后就是看《电软》的人固然很多，但多少你知道吗！一个小小的网站就可以把我们连在一起，编者在心烦时可以向我们"发泄"嘛。我们就是你们的"出气桶"，因为你们为我们献上了好的游戏信息，我们愿意接受你们的"毒打"哈哈……

网站的好处多多，而且不需要太多的投入，而且网站可以完善嘛！再说通过网站可以扩大读者来源，还可以给自己做广告，或给别人做广告（当然可以赚钱嘛！哈哈），我真的有好多要说，不过就是怕编者们不需要，就写到此吧，我很希望得到回音。（安徽 文俊）

■网站不只是BBS，电软的网站也不会有BBS，这点着实要让许多读者失望了。不得不说的是，如果设立BBS的话，我相信里面的纯水会较多，大概很多好的话题会淹没在"小编在吗"之中……编辑的工作是编好杂志，如果有网站甚至BBS的话，也会有专门的人来打理，想要与编辑打成一锅粥是不大可能的。电软网站设立的目的是为广大玩家提供最新最快的杂志信息，而不是提供一个聊天的论坛。况且，现在游戏的相关论坛已经泛滥，电软也没有时间和精力去管理。

网站具体的开放时间还不清楚，年内开放的希望还是有的。

3 一块便宜的骨头

我是《电软》的一位新读者，看了《电软》第117期的"家"，我才下决心写信给风林的。记忆深刻的就是上海黄乾滨写的那篇"心已不在"，我也有同感。不知为什么，对游戏的那份心，好像已不在了。我家里只有一台DC，以前最想得到的就是这台DC，最想玩的就是莎木，而现在，莎木打完了，DC也被我尘封了。我没有电脑，玩不到国产的中文游戏，外国的游戏玩了不知是什么意思，玩外国游戏时总要找攻略，不然你不会了解剧情(除非你看得懂)，不过我想多数玩家都看不懂，这样玩少了很多的乐趣，虽然外国游戏的确比国产的要好很多，但对我来说都不重要了。现在我有时也玩游戏，但比起FC时代，两者相差太远。我现在只想看看《电软》，看看《电软》里的"家"，已经很满足了。



最后想对《电软》提点建议，那就是《电软》的特价，我有点弄不明白，9.8元，还不到10元钱，多便宜啊！是不是想学星爷的食神，一块骨头只要99.99元，还不到一百元，多便宜啊！其实不必替我们省这两毛钱的，现在两毛钱买得到什么？如果有人硬要说可以打两次单车气，我也没办法。如果可以，用这两毛多加闯关族的家一页或两页不是很好吗？如果两毛可以办一个新栏目，那我更开心。（广西 郭智辉）

■那木头比郭读者强，起码DC充分利用了，虽然是大量DB吧，那当时也是没有办法的事……现在虽然趁着廉价正版甩抛之风，收集了不少碟，但已经没有多少玩下去的决心了。现在木头正在极力纠正被DB惯坏的"恶习"，也希望能够有更多玩家跟我一起努力吧！

另外，掏二手正版碟其实是件非常有意思的事情，现在国内的二手游戏环境已经有些方向了，而且交易起来风险不大，绝对是许多喜欢收集游戏而手头不宽裕的玩家的首选。

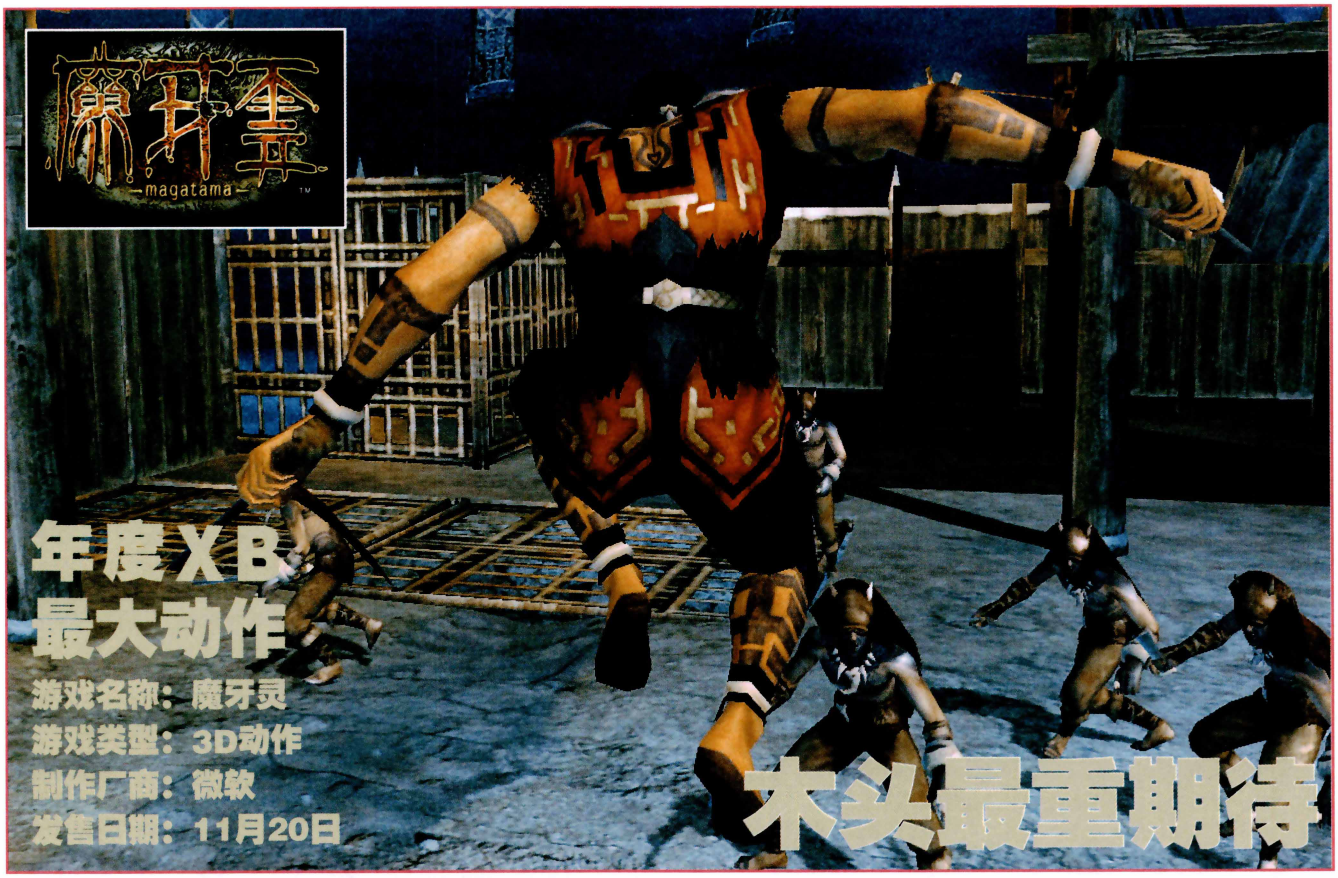
4 说我心坎儿里去……

第一次写信回"家"，心情异常激动，感慨交加，一直买《电软》，亲眼见证了她（指电软）的成长和改变，在风林君的"家"中更看到了欣喜的改变，翻开"家"总会因为看到风秃子而会心一笑，原来这就是一直以来所寻求的感觉，也许并不是全部因为风秃子，总之无法总结（歹势）。

半月刊工作量大，其实你也辛苦了。如果有时总编压得太紧的话，风林哭吧哭吧不是罪，风林也有权利去疲惫，去日本度假啊！累了，翻开《电软》，原来回"家"的感觉实在真的太好。（广西 东明）

■再说一遍，理解万岁！本打算今年去东京展溜达一圈儿，但工作实在太忙，只能作罢。明年不知道是不是有时间，木头一直想去COSPLAY丧尸的……哈哈哈……下期是东京展特辑，瞧好吧！

闯关族的家



献计献策·热心玩家再来偏方帮你挑机

秃头：你好！还记得我吗？一年没和家里联系，是否把我忘矣？给你写信时我就要去异地继续学习深造了，临走之前祝秃头及家里的每一个人事业有成，天天快乐。

这次想把最近苦心研究的几个PS2购机新方案告诉广大玩家，以免被JS狠宰。

众所周知，现在的PS2市场混乱不堪，翻新花样也层出不穷，真假难辨，以往开机画面、封条、机箱号等这样的究极鉴别大法到现在已经不能适用，我今年6月30日购入39001型PS2一台。购机之前的几天做了大量战前准备，最后还是被宰。1800RMB翻新新机一台，当中买机的辛酸现今不想再提，只希望今后广大玩家在看完我的购机指南后没有再被JS所宰，我的心里也就得到莫大的安慰了。

【一、出厂日期】

其实PS2是可以知道出厂日期的，打开PS2放硬盘的外盖，在盖子内侧刻有两圈圆形的锁定编码，键头所指的日期则为此机的出厂日期，例如：我的PS2为02年10月生产，照此推断应该是39001型的第一批。

【二、用FFX试机】

根据事实证明，一台全新的PS2使用一段时间后（不是很长），读取FFX的速度会明显延迟，像我的PS2在读FFX时，遇敌后切换画面要等5秒，切画场景画面甚至要等20秒（翻新机害人不浅呀），玩家购机时最好拿FFX试机，先玩一玩，看看游戏的读盘速度和流畅度如何，以此来判断是否是翻新机（初次购机的玩家不要担心，这种延迟度很明显，一般的玩家都会看出来）。

【三、一分价钱一分货】

这个恒古不变的道理放在任何一个商品上都实用，现在大多的PS2翻新机价格都很低，玩家购机时心里应该有个价格底线，按现在市场价格，全新的PS2价钱大多在1700RMB左右，如果是低于1600元的机器，你就应该考虑是否翻新机了。

【四、50000型+BB+无直读】

这是究极选机法，购买此机甚为安全，虽然价格不菲，但一次性到位的投入也是每个PS2玩家的长远之计，没有直读的50000型+BB也是现今PS2市场的惟一一块处女之地。

【五、观察PS2听读盘声】

此方法《电软》以前也有粗略介绍，是一般玩家不好掌握的鉴别大法。仔细观察PS2表面，全新机的表面非常光滑，没有一点划痕，机器的边缘很平整，无缺口，PS的小LOGO无划伤，对光看，整台机器看来没有半点磨损，充满光泽，细心的玩家还可以留心手柄的插口，新机插口的金属片呈金黄色，没有被氧化，这证明了此机没有被频繁地用过，没有插过几次手柄。其次还可以用此法鉴别AV线接口，电源接口。最后就是听读盘声，全新机的读盘声很稳定，仔细听没有光头吃力读的感觉，刚进入游戏时光驱里没有明显的啪、啪……类似撞击光盘的声响。这个方法初道者不好掌握，谨供参考。

玩家结合以上五点再加上《电软》以前介绍的PS2鉴别大法，相信可以购买到自己心怡的主机。

风兄，这次先写到这，如果玩家需要，下次将选购记忆卡、S端子线、真假PS2原装柄的鉴别一并送上,造福玩家。（辽宁　宫俊杰）

■ 虽然说过很多次了，50000型是目前最安全最保险的PS2型号，但很多玩家还是因为手头预算有限而被迫购买了其他型号的主机。而更令人气愤的是，目前游戏店里居然没有正规50000型PS2，而全部是带PSBB pack版的套装……真是不解。据说是因为直读太贵，所以店家不进……由此也可见目前市面上的PS2问题之多。另外，要提醒购买港台版PS2的读者，这些型号的PS2目前无法使用PSBB，也就是说无法登陆网络进行游戏，只有等港台发售相应的行货BB才行，因此请打算购买的读者一定要三思。

50000型PS2比较于老型号主机强化得不是一点半点，包括机器的稳定性、DVD欣赏等各方面都有了明显的提升。请打算买PS2的读者一定选择这一型号，什么麻烦都没有。



5 怀旧与未来……

《电软》总第115期中刊登了本人的来信。本想向好友们炫耀一番，但书中关于本人来信下方署名却是“—读者”（残念），让自己光说无凭，不过那家电玩店BOSS倒是相信了。

7月初本人的SS终于生命终了，所以本人先失去了许多的游戏，以及美好的回忆，由于本人是地道的“三栖人”，所以有关的游戏音乐也是相当的钟爱。失去SS后，像“月下夜想曲”等这样一些超经典的游戏里的音乐就再也听不到了（巨大的残念），还有就是“御意见无用”，其实“御意见无用”在本人心目中的地位远远超出了“VR战士4”、“刀魂”等格斗大作，其中本人犹为喜爱游戏中一位叫“新宿什么的”角色，此游戏音乐也相当不错（不知风林大人您有没玩过此作）？

怀旧毕竟是怀旧，不应该过于依赖和沉寂于昔日的辉煌，对于玩家来说或许会失去一些好的游戏，对于游戏厂商来说则意味着停止不前，没有创新，没有发展。《生化危机》、《塞尔达传说》、《阳光马里奥》就是很好的例子。这些作品也曾辉煌过，也许是GC拖了后腿，或许换了PS2推出以上作品就不会如此下场，其实不然。拿《生化危机》为例，当年所造就的辉煌，也许是建立在从SS的劣质3D画面一下子跳到PS较强的3D画面的背景下，如今的市场，索尼的商品，如PS2上的软件热销的原因，高科技含量，大众化占重要比例，GC上《马里奥聚会4》的热销，虽然算不上大作，但厂商在其中加入了许多大众化等系统因素，使得其火爆热销。

再来说说《恶魔城新作》，厂商大胆的创新，将正统续作的系统来个质的飞跃，即2D—3D（个人有些残念，也许您是不会理解一个恶魔城铁杆的苦衷！）制作人居然对此作并不是特别的重视(看的出来)，就像ZOE一样，此作应该是一个实验性作品，若此作销量上不去，也许KONAMI就会像BANDAI一样，将《机战》恢复2D化，其实在得知新作将3D化的同时，自己就感觉到正统作品将永远同自己说再见了，至于新作怎么样，本人会另当别论，因此他同正统作品已不是同一个级别的了，希望《恶魔城》一路走好！（福建 晨光）

■ 最近很多读者都喜欢怀旧啊～尤其是那些曾经给我们童年带来经典烙印的SEGA主机。木头家里至今仍旧收藏着一部成色上好的土星，偶时用来找寻当年的碎片记忆。“正义纹章”、“NIGHTS”（这个木头可以收藏了两款哦，个人一直认为这才是土星的代表游戏）等等，都是木头的心头最爱。当然那款有四大名将出场的“无用”游戏，虽然最终BOSS够霸道，但无道老大的形象实在是太差劲了（笑）。

土星是台好机器。

现在木头也没有让它尘封，经常拿出ZERO3来练习。土星历史上最后也是最强的2D格斗游戏，真正的完全移植。

包括后来的DC。

SEGA的家用机从来没有真正在主机的硬件上占到过便宜。真是遗憾，不过，也许正因为有这么多的遗憾，SEGA的主机才给人们带来了更多的回忆和珍惜。

不管你承认不承认，游戏已经改变了原始的味道。当我还缠绵在“烙饼卷臭豆腐”的美味中，外面却已经是PIZZA的天下了。



6 问题机器碰上问题卡

也许是我不懂敛财，GBA发行了这么多年，昨天才入手了一款蓝透，心中也蛮欢喜的。

也不知道那老板是否是JS，我捧着GBA蹦回家，今天就发现了不少问题：1、方向键向下不太灵光了；2、背面的厂家标签居然印有“MADE IN CHINA”字样；4、我买GBA的同时用15块铁的代价砸了一款二手“黄金の太阳”回来，可有时开机后主机显示“GAME BOY”就图像全无，漆黑一片，又开一次机它又正常了，不知道是它的问题还是爱机问题？

从FC时代到现在，也有二十年的历程了，回首当年PC上的画面，又低头瞧瞧爱机上相对而言还算完美的画面，我真的感觉到了老任这一路闯过来的艰辛与辛酸，只是不知道老任在这危机四伏的游戏业界上还能再闯多久。（广西 欧平）

■ 你这种情况很明显。木头在本栏目中已经不只一次的提醒广大玩家目前市面上已经不存在真正全新的GBA，几乎全部都是翻新货。尤其是欧读者这部新买了就方向键不爽的现象，是典型的翻新机症状。如果见过真正全新GBA的读者相信会很容易的分辨出翻新机在手感上的巨大差异。再家上欧读者的卡带也是DB，还是二手，问题机+问题卡，不出问题才怪。

DIY 你的GC

欢迎更多玩家 投来自己的硬件改装杰作





作者 / 若日叶向

希望看过的玩家能够有一点启发，通过自己的双手，创造出更多属于自己的主机彩装。





7 不要争当冤大头

我是一个酷爱游戏的军人，现有PS2、PS、SS、GBA，正准备买GC。

废话不说了，看了电软这期上严俊BOSS的文章后我真是感触颇多，的确，BOSS们也有难念的经啊。我也是一个"完美质量追求者"，不在乎机器贵多少，只要求品质过硬，售后有保障。

我的游戏主机购买时都多花了不少钱，但是品质都很好，极少出过问题，那台30006R更是在我游戏、CD、动画DVD的轮番不停一年多的摧残下仍旧读碟顺畅，无任何问题。我觉得严俊BOSS的做法虽然给自己带来了一些经济损失，但是这种做法很好，绝对值得提倡。

最后是一些牢骚，不看也罢，想当年我购买PS2时曾经意志坚定的想成为一个正版支持者，于是我坚决要求BOSS给我进一台没有直读的机器外加两张正版盘，可是后来BOSS居然告诉我他进货的渠道已经无法进到没有直读的机器和正版盘了！没办法，我们这里地方小，我又不相信邮购（以前邮购出过问题，还是电软帮忙解决的，再次感谢！），最后只能屈服于BOSS的"淫威"之下了……当时BOSS开价2300，我多掏出200大洋往柜台上一拍说道："你给我保证不是翻新机，不换原柄，我多加200！"结果这台机器果然过硬……我是不是很英雄啊……

现在我已经铁下心来要买GC玩正版了……我绝对是一个"人犯"（任FAN），当年GBA是发售第三天花1250大洋买的，记得当初有台SFC，只有两盘卡（超级银河战士和龙战士2），硬是玩了一年半，后来我做了一生中最后悔的一件事，用这台机器和卡跟别人换了一台MD加14盘卡……

非常感谢电软，当年在舰艇部队服役，正是电软陪我度过了近60天的无聊的出访航行，在这里向你们致以崇高的——军礼！（山东烟台 皮尔斯兔）

■ 恕直言，木头觉得这位读者有点冤大头……老板告你无法进到无直读的机器，当然有其目的所在。首先，先将他自己手中的机器出手，这是JS一定会考虑的。一个不大的门脸，手中流动资金必然不会很大，一般JS也会劝你先将他手中的机器抱回家，自己收回资金先算；其次，卖盗版碟的利润很高，卖一张盗版PS2碟可以得到至少一倍的利润，而卖一张价值四、五百元的正版，充其量只能从中赚个几十块，而且冒着游戏卖不出去积压的高额风险，试想谁也不会去冒险去做正版生意，尤其是小地方的小店，靠盗版维生，当然推荐你还是买改好直读的机器了。再开玩笑的说，都不玩盗版碟，机器总是不坏，那修机器的吃什么啊。

而这位读者尤其不应该多拍那200大块，就算JS给了你坏机器，最后总是有很多理由来推卸责任的。幸亏机器还没什么大问题。

在合理的价格内去追求高品质，而不应该去掏更多的钱去买一台价值不等的机器。这样做实在是太不值得了，太不值得了……唉……

8 汉化游戏……

距上次给你去信已经有一段时间了，因为中考嘛。现在轻松了，又可以和GBA重逢了（幸福状）。最近接触中文版游戏很多，其中包括《晓月》与《黄金太阳》两代。《晓月》嘛，很不错，虽不是100%汉化，但游戏中没有出现因汉化而出现的"乱版"现象，让我对中文版印象大有改观，从前玩GB时，中文版游戏实在太拙劣，不仅仅有乱版，而且会对游戏进程有很多影响，没准你于某地，（我定）定版了，而且就过不去了。再说说《黄金太阳》。唉！又要叹口气，GB游戏的表现在它身上重现了，游戏中乱版地方太多太多，尤其游戏后期，根本不能使用"火精灵"（1代），一使，咔！定版了。2代虽然不会定版，但乱版也随处可见。两个版本都打通后，决定不再动它们了。记得上初一时，在哥儿们的家中看到过一种新版"口袋黄中文"。进入游戏后发现连主人公和妖怪起名字都是中文的，游戏从开始到打通都不会出现乱版现象，而且妖怪名字和TV版动画全部一样，完美的汉化版。要是多一些这样的游戏多好啊！在这儿建议广大"掌机迷"们，还是买日文版吧！看不懂就买"攻略"，中文版，唉！（北京 波尔蒂略蛮帅）

■ GBA的中文汉化游戏，由于都是自发的行为，因此有一些游戏在汉化程度上略不完善。而且有些汉化游戏并不是一次就放出完整的汉化版本，但盗版商却不顾其他，制卡上市，其中问题多多，买者也只能自认倒霉。关心汉化游戏的朋友请多关注《掌机迷》吧，我们每期都会有详细的汉化信息。

9 被骗日记……

看到刘枫朋友买GC被骗，我是非常同情的。想起自己被骗的事，真是不爽。记得当时进入那家店时异常激动，老板问我们要买什么时毫不犹豫就说了GC。当我们被店里的东西吸引住眼球的时候，奸诈的老板拿出了一个没有封条的盒子，从里面取出一台GC，而我当时由于处于兴奋之中完全忘记了这一点，试玩时也忘记了第一次开机画面的事，只想赶紧把GC抱回家，去享受游戏带来的乐趣。

第一次买机被骗，相信许多玩家都经历过吧。刘枫朋友曾经买过PS和DC，而且最少是5年前开始买的，有过两次买机经验居然还会被骗，如果不是自己疏忽大意，就是老板的骗人手法太高明了。

我有一个问题一直想问你，就是我的投诉信你看了没有，那时脑子很乱，写了一大堆甚至杂乱又有错字的东西，实在很抱歉，但你不能不理呀。尽管现在我的GC还不错，能够顺利进入游戏，但一想到被骗的事就十分不爽，真想扁那个BOSS，害我和朋友多跑了两趟北京，第2次还在车站挨了一晚上冻。因为等他把GC拿去修一下午也没好，结果是赶不上当天回家的车了，如果木木你有回给我信，我收不到也会感激万分的。因为我们这里的邮递公司太差劲了，由于在前几年我家楼前又盖了新楼，我家楼号也由4改为3了，可偏偏邮递公司搞不清楚情况，还按原来的楼号送信，所以如果你即使给我回信我也收不到，很不负责任啊。（河北宣化 读者）

■ 经常也收到一些读者来信反映邮购问题，一般我们遇到这些来信都会转到广告部，我们有专人来处理这些事。木头对于这些问题深恶痛绝，但却无能为力，毕竟这不在自己的管辖范围内。因此，再有遇到这类事情请直接与广告部联系，这样可以更快的解决问题。



10 买SP吧……

在以前的某一期（N期以前），有一位玩友曾介绍过调GBA亮度的方法，当时我也没觉得怎样，偶然一天我翻了一下某本杂志，上面有些内容我觉得值得一提：DIY方式，那就是GBA主机背部产品、规格贴纸右上方有个小孔，用小螺丝刀插入这个小孔往左调就是亮，往右调就是暗。

但任天堂表示：这种自行调整GBA的亮度的方法极易损害GBA主机，而一旦是因为这种方法损坏的主机，任天堂一概不负责维修。

因此，玩家在想调速亮度以前，一定要考虑考虑呀！虽然，如今GBASP逐渐占了主流，但GBA仍是许多玩家的最爱与惟一。希望他们好好的爱他们的GBA。（山东淄博 读者）

■ 自行改动主机总是要付出一定代价，机毁则得不偿失。再次强调请打算购买掌机的读者一律购买SP为准，老版GBA不应再掏钱。假的不说，使用起来也实在不方便。希望真的不要再看到玩家上当的来信。

大墙画廊

基本上延续了上期的少而精的做法，非常可惜的最近并没有收到太多有创意的画稿，希望大家能够多多发挥自己的想象力，内容要比画技更重要。

电软画中画编辑/风林 本期 vol.88





【飞龙OTRA】 广西 官忠宁

本想上期就刊登的，但因为已经有一幅飞龙的稿而推迟到本期。飞龙以厚重悠远的剧情吸引了相当多的铁杆，也给了画者们更多的发挥空间。



【BIO 1+3】新疆 姜华

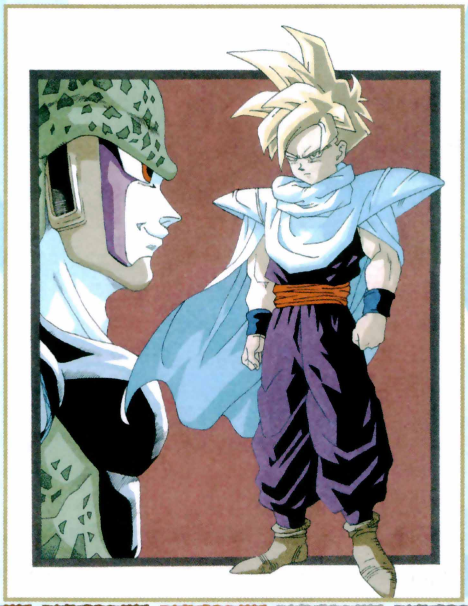


【我们的太阳】 浙江 夏陈杰

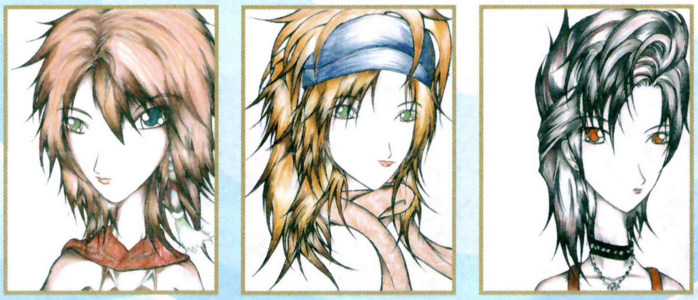


【YUDA】 江苏 杨捷

大墙画廊每期送出精美小礼物，具体内容请参照当期“中国电玩榜”幸运奖品。欢迎广大玩家投来自己的涂鸦作品。创意第一，画技第二。请投稿者注意不要使用铅笔、圆珠笔作画……

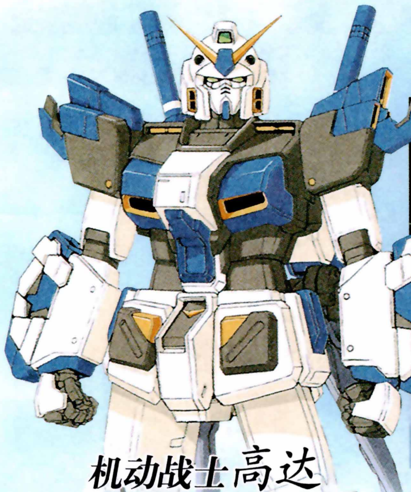


【龙珠】 江苏 周惠旭



【FF X-2】 山东 刘聪

三大美女被刘读者画成了瓜子脸……不知道她们的迷们是否能接受，看上去怪怪的……







机动战士高达 MOBILE SUIT GUNDAM 相逢在宇宙

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2003.9.4
	类型：ACT	价格：6980日元	其他：——

WARNING!

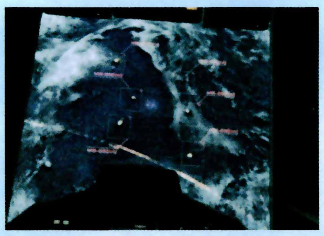
因为《机动战士高达~相逢在宇宙》的流程部分极为简单，故本篇攻略完全以游戏系统、实战技巧、隐藏要素为主，不含游戏流程部分。

操纵系统

左摇杆/方向键……………角色移动
右摇杆………………切换锁定目标
△……………………格斗武器攻击
□……………………射击武器攻击
○……………………附属武器攻击
×……………………………喷射
L1…………锁定目标/切换锁定目标
L2……………………放弃锁定目标
R1…………机体上升（战斗移动）
R2…………机体下降（战斗移动）
SELECT……………………呼叫援护
START………………………游戏暂停
□按住…………锁定多个射击目标
R1+R2+□…………………特殊攻击
"×"×2…………翻滚（可配合任意方向键）

战斗技巧分析

这个东西应该是本游戏中最基础、最重要的系统了，虽然简单的战斗任凭谁都会，但是正确的战斗且有效率的战斗方式却并不是谁都能够做到的。这个单元的重点就是要分解的来讲解如何能够正确并且有效率的进行战斗。

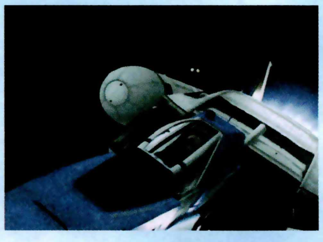




[移动]

首先要讲解的是必不可少的移动系统，移动的模式基本可以分为两大类，即行军移动与战斗移动。前者的移动路线是固定的，玩家能够进行操作的移动仅仅是在行军路线的"通道"内进行上、下、左、右这样平面的移动。这种移动的目的仅仅是向作战宙域前进而已，途中所遭遇的敌人也都被一定程度的降低了能力，玩家要做的就是在平面移动的基础上尽可能地调整与敌机的入射角度以保证能够一击命中，关于入射角度调整的问题我们放在后面射击战部分中讲解。

在进入作战宙域或遭遇特定敌机的时候机体就会从行军移动模式进入战斗模式，而在"通道"内的平面移动也会变为纵深场景中的3D移动。进入战斗移动之后首先就是要接近目标，由于在接近的同时有可能会遭遇到敌MS或目标战舰的火力网，此时的目的就不单单是接近目标了，还要在纵深移动的同时利用平面移动的调整来躲避敌军炮火，



但是由于情况不同，有些火力网过于密集的时候还要配合适当的加速或后撤。至于回避移动、战术移动等等，我们将在射击战、格斗战中一并讲解。

WARNING!

由于在接近战后为了闪避敌方的攻击、追击目标或战术运用的时候要大量使用喷射，所以在移动的时候尽量选择通常移动。

[射击战]

在射击战这部分中我们首先来看一下武器的种类。武器的种类大致可以分为光线兵器、实弹兵器以及投掷兵器。光线兵器不言而喻就是以光线攻击的武器（例：光线来复枪、光线机关炮）；而实弹兵器则包括机关炮（例：120毫米机关炮、火神炮、格林炮）、加农炮（例：180毫米加农炮、240毫米加农炮）、火箭炮（例：扎古火箭炮）、导弹等等，投掷兵器就是手雷之类丢出去的玩意。

光线兵器的特点是攻击力高且弹速快，但是由于弹道完全呈直线，所以在远距离攻击的时候命中率也会降低很多。加农炮的攻击力、弹速、连射性能基本上都是比较平均的，也就是说没有什么突出的地方。火箭炮、导弹最大的特点就是有些许程度的追尾性能，单看这点可以说是命中率最高的武器，但是这类武器最大的缺点就是会被击落，如果碰到操纵技巧比较高的对手就十分麻烦了。机关炮的攻击力是所有武器中最低的，但是由于它连射性能高，如果连续命中的话同样可以给敌机造成相当程度的伤害，并且它的连续射击使其成为了击落火箭炮或者导弹的最佳兵器。手雷这些东西命中率实在是低的要命，通常也只能拿来对付战舰之类比较大的目标。

各类射击武器的特性基本了解之后就要开始具体战斗技巧的讲解了，首先的重点就是解决入射角的



问题。入射角这个东西其实很好理解，就是自机的攻击方向与敌机的运动轴线形成的夹角，入射角越小，命中率就越高。请参考下面的手绘图解。

在游戏中完全展开射击战后，很少会发生与敌机正面冲突拼血或追尾的情况，更多的是两部机体不断周旋并寻找时机攻击，通常这时决定着战斗局势的就是看哪一方能够更早地取得较小角度的入射角并展开攻击，所以展开射击战后不要

盲目地射击，毕竟作为隐藏参数的命中率还牵扯到过关后的分数修正问题，首先要观察敌机的动向，之后不断向对手的运动轴线靠近并进行移动射击（图解）。

既然讲过了射击战中的攻击就不能不提射击战中的回避。虽然根据设计武器的特性不同所形成的回避方式也不相同，但是有一点是完全相同的，就是要增大敌机的入射角度，这样一来在进入回避动作前就已经降低了敌机的命中率（单机



对单机情况下，单机对多机时直接进行回避动作），之后再按照不同的兵器来采取不同的具体回避方法：首先是回避光线兵器方面，由于光线兵器的弹道完全呈直线状态加之弹道十分稳定，只要离开它的弹道就相当于回避了它的攻击，但是光线兵器的另一特点就是弹速快且攻击力高，这点只有完全靠反应了；加农炮类兵器的回避方法与光线兵器相似，只是更容易回避；火箭炮、导弹类的兵器比较讨厌，最主要的就是有一定程度的追尾效果，推荐的回避方案是在兵器即将命中自机的时候利用侧方向的翻滚来闪避，如果对自己的驾驶技术有信心碰巧又有装备机炮的话可以考虑将射出的火箭炮、导弹击坠；机关炮的回避在本作中可以说是最恶心的事情了，这种兵器连射性能高而且弹道十分不稳定，看上去似乎是没什么威胁，但说透了连射性能高就很能“磨血”，弹道不稳定就是原本十分窄小的着弹面会变得很大，在回避机关炮攻击的时候切忌与其正面冲突！即使是利用侧方向翻滚闪避，在翻滚结束的时候同样会受到它的攻击，毕竟机关炮这类武器连射性能太高了！推荐的回避方法是尽量拉大与攻击机体的入射角度并以敌机为圆点保持通常移动，角度以敌机处于锁定范围边缘（屏幕边缘）为准，在敌机发动射击后不要急于闪避，要冷静地判断敌机的攻击方向，在即将命中的时候向移动方向的反方向翻滚并使用喷射加速移动，需要的话可以在机体的运动状态中加入上升或下降，当回避动作完全展开后同时以射击武器还击（图解），明人利用这种方法回避满膛60发连射的[120毫米关炮]，最高记录是被击中了大概不超过10发(仅仅是明人惯用的方法，其他方法有待研究~)；至于手雷这些东西感觉纯粹是恶搞，诸位看着躲吧。

WARNING!

绝对禁止原地射击，即使是使用特殊攻击也要移动着攻击，否则就会成为活靶子。

由于翻滚消耗的喷射值过高，建议仅在危急时使用，通常情况推荐首选喷射移动。

在与多部敌机战斗的时候要避免过多突入敌阵群，以免被包围。

[格斗战]

格斗兵器的使用在本作做了很大的改变，首先就是锁定目标并发动格斗攻击后机体会向目标方向冲击去进行攻击，机体前冲的距离大约是一艘サラミス战舰的舰长略多，可以依照这点来判断与敌机的距离，其次就是格斗兵器可以配合翻滚使用，变相的增加了格斗战的战术运用。

格斗战基本上也可以分为两大类，即对战舰&MA格斗战与对MS格斗战。对战舰&MA格斗战并不需要讲太多，归根到底就是一种战术——进入死角猛砍。我们主要讲解的是对MS格斗战，通常情况下，在自机接近敌机展开格斗战后敌机也同样会更换为格斗兵器战斗，短兵相接之下决定战局的并不单纯的是格斗能力的高低，更重要的还有格斗技巧的运用，不过这个方面根据个人的操纵习惯不同而会泛生出多种多样的格斗方式，明人在这里只能说一下自己比较常用的技巧。



为了方便讲解，在这里虚拟一个战斗程序：敌机发动格斗攻击从正面突进，这时可以选择的方式有三种，一是利用侧方向回避闪避敌机第一段格斗攻击同时锁定敌机并发动格斗攻击，这种方法的重点在于发动侧方向闪避的时机，如果发动过早，敌机的突进方向也会随之改变，如果过晚就不用多说了；二是加速向纵深的后方撤回脱出敌机的格斗攻击判定，之后自机发动格斗攻击，这种方法的重点是要在敌机刚刚发动格斗攻击的时候就开始后撤，否则没有足够的时间来撤出敌方的攻击判定范围；最后一种方法十分拉风，就是在敌机接近自机后发动侧方翻滚同时发动格斗攻击，这时自机就会以圆弧迅速闪到敌机背后并攻击，之后可以反复重复这个步骤使敌机一直处于受创硬直直至被击坠，不过只有运动性较高的机体才能使用，而且如果是对集团战斗就比较危险了，很容易被其他敌机攻击。

WARNING!

本作中格斗攻击的三连击无敌判定被取消，对集团战斗时尽量避免使用。

■文/BC-01/H.A.·明人

关于STROY MODE中STAGE3的分支

■1、击沉本话起始地点的两艘サラミス战舰就会前往シン・マツナガ所在的路线。

■2、击沉本话起始地点的两艘サラミス战舰后将途中遇到的ザンジバル破坏至一定程度（未击沉）就会前往ドズル驾驶的ビグ·ザム所在的路线。

■3、击沉本话起始地点的两艘サラミス战舰后将途中遇到的ザンジバル击沉就会前往ケリィ与ガトー所在的路线。



ACE PILOT模式全部机师资料



机师名称：シャア・アズナブル
出现条件：完成STROY模式后出现
简介：吉翁军“红色彗星”，シャア・アズナブル（夏亚·阿兹纳布）的战役



机师名称：黒い三连星
出现条件：完成シャア・アズナブル的故事后出现
简介：黑色三连星，ガイア（盖亚）、オルテガ（奥迪加）、マッシュ（马修）的战役



机师名称：ジュニー・ライデン
出现条件：完成黑色三连星的故事后出现
简介：吉翁军“血红色的闪电”，ジュニー・ライデン（乔尼·雷丁）的战役



机师名称：シン・マツナガ
出现条件：完成シン・マツナガ的故事后出现
简介：“ソロモン的白狼”，シン・マツナガ（松永 真）的武勇传



机师名称：ユウ・カジマ
出现条件：完成SIDE STORY模式后出现
简介：被EXAM系统所翻弄的命运，联邦军恐怖的“苍之死神”，ユウ・カジマ（加岛 裕）的战役



机师名称：コウ・ウラキ
出现条件：初期时配置机师
简介：联邦军测试机师，被称为“幻之击坠王”的コウ・ウラキ（浦木 宏）的战役



机师名称：アナベル・ガトー
出现条件：完成コウ・ウラキ的故事后出现
简介：“ソロモン的恶梦”，アナベル・ガトー（阿纳贝尔·卡多）的战斗生涯



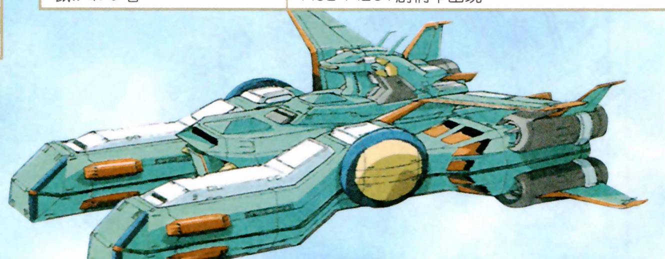
机师名称：シーマ・ガラハウ
出现条件：完成アナベル・ガトー的故事后出现
简介：悲惨战争的牺牲者，シーマ・ガラハウ（希玛·卡拉赫）的战斗生涯

STORY模式影像一览

影相名称	出现条件
オープニングCG	STORY MODE中出现
宇宙世纪0079	STORY MODE中出现
再び宇宙へ	STORY MODE中出现
コンスコン强袭	STORY MODE中出现
宿命の出会い	STORY MODE中出现
白いモビルスーツ	STORY MODE中出现
サイド6	STORY MODE中出现
ソロモン攻略战	STORY MODE中出现
ソーラ・システム	STORY MODE中出现
机动ビグ・ザム	STORY MODE中出现
スレッガー特攻	STORY MODE中出现
ドズルの最期	STORY MODE中出现
ソロモン制圧	STORY MODE中出现
テキサスコロニー	STORY MODE中出现
テキサスの攻防	STORY MODE中出现
再开、シャアとセイラ	STORY MODE中出现
ニュータイプ	STORY MODE中出现
マグネット・コーティング	STORY MODE中出现
星一号作战	STORY MODE中出现
エルメスのララァ	STORY MODE中出现
ララァ散る	STORY MODE中出现
光る宇宙	STORY MODE中出现
宇宙要塞ア・バオア・クー	STORY MODE中出现
ジオング出击	STORY MODE中出现
ラスト・シューティング	STORY MODE中出现
脱出	STORY MODE中出现
恶梦との战斗い	在STORY MODE的STAGE 3的ソロモン击沉两艘サラミス后进入ソロモン内部，击沉准备出发的ザンジバル后前往ガトー所在的路线就会出现。
ドロワ撤退	在STORY MODE的STAGE 3的ソロモン击沉两艘サラミス后进入ソロモン内部，击沉准备出发的ザンジバル后前往ガトー所在的路线就会出现。
恐怖！机动ビグ・ザム(B)	STORY MODE的TV VERSION中出现
スレッガー特攻(B)	STORY MODE的TV VERSION中出现
ララァ散る(B)	STORY MODE的TV VERSION中出现

ACE PILOT模式影像一览

影相名称	出现条件
苍く辉く炎で	ACE PILOT剧情中出现
ルンガ冲炮击战	ACE PILOT剧情中出现
策谋宙域	ACE PILOT剧情中出现
ガンダム激突	ACE PILOT剧情中出现
阻止限界点	ACE PILOT剧情中出现
ソーラ・システムII	ACE PILOT剧情中出现
星のくずの终焉	ACE PILOT剧情中出现
ソロモンの恶梦	ACE PILOT剧情中出现
屈辱の撤退	ACE PILOT剧情中出现
ソロモンの恶梦、再び	ACE PILOT剧情中出现
恶梦の终わり	ACE PILOT剧情中出现
宇宙の蜻蛉	ACE PILOT剧情中出现
谋略	ACE PILOT剧情中出现
蜻蛉が羽毛ばたくとき	ACE PILOT的STAGE 3中将デンドロビウム击破
梦き蜻蛉	ACE PILOT的STAGE 3中将シーマ的机体击坠
赤い水星	ACE PILOT剧情中出现
赤と白の交错	ACE PILOT剧情中出现
アルテイシア	ACE PILOT剧情中出现
ジオンの遗志	ACE PILOT剧情中出现
レビル捕获	ACE PILOT剧情中出现
黄金时代	ACE PILOT剧情中出现
ジェット・ストリーム	ACE PILOT剧情中出现
真红の稻妻	ACE PILOT剧情中出现
熏り	ACE PILOT剧情中出现
英雄	ACE PILOT剧情中出现
キマイラ队	ACE PILOT剧情中出现
真红の残光	ACE PILOT剧情中出现
ルウム战役	ACE PILOT剧情中出现
武人	ACE PILOT剧情中出现
ソロモンの白狼	ACE PILOT剧情中出现
胜利への撤退	ACE PILOT剧情中出现
EXAM、追击	ACE PILOT剧情中出现
裁かれし者	ACE PILOT剧情中出现



MOBILE SUIT GUNDAM

隐藏机体入手条件一览

（联邦军）

机体名称	入手条件
RB-79	最初时出现。
RB-79K	完成MISSION MODE的[ソーラ・パネル运搬]。
RGM-79	最初出现。ジム（吉姆）。
RX-75	完成STORY MODE的TV VERSION。
RGM-79SP	完成MISSION MODE中联邦军的机师作成。
RGC-83	完成コウ的ACE PILOT模式。
RX-77-2	最初时出现。
RGM-79SP	在MISSION MODE中作成3名联邦军的机师。
RGM-79N	完成コウ的ACE PILOT模式并且全部等级评价在B以上。
RX-79BD-3	完成ユウ的ACE PILOT模式并且全部等级评价在A以上。
RX-78-2	最初时出现。
RX-78-3	STORY MODE中全部取得A以上等级评价。
FA-78-1	完成MISSION MODE的[要塞攻略]（☆4、☆5）。
RX-78-4	SIDE STORY中的STAGE 3取得A级以上等级评价后进入[IFSTAGE]之后，STAGE4、STAGE 5取得A级以上等级判定。
RX-78-4/BST	SIDE STORY中的[STAGE3]取得A级以上等级评价后进入[IF STAGE]。STAGE 5取得A级以上等级判定。
RX-78-5	在SIDE STORY中的STAGE 5任务失败。
RX-78-5/BST	SIDE STORY中的STAGE 5取得A级以上等级评价后进入ランク。
RX-78 NT1	在MISSION MODE中培养出一名拥有[NT3]特殊能力的联邦军机师。
RX-78GP-01-FB	在コウ的ACE PILOT模式中的STAGE 3取得A以上的等级评价。
RX-78 GP-03S	在コウ的ACE PILOT模式中的STAGE 6取得S以上的等级评价。
RX-78 GP-04G	完成STORY MODE以及SIDE STORY模式并且全部等级评价在A级以上。
RX-78/C.A.	使用NETWORK MODE登陆网络下载。
PBULIC	完成MISSION MODE的[ルウム战役]（☆4、☆5）。
FF-X7	完成チュートリアル3。
FF-S3	最初时出现。
FF-X2-FB	完成MISSION MODE的[输送船团护卫]（☆3）。
G FIGHTER	完成TV VERSION模式的STORY MODE。
FF-X7[Bst]	最初时出现。
G ARMOR	完成MISSON MODE的[输送船团护卫]（☆4以上）。
RX-78 GP03D	完成コウ的ACE PILOT模式并且全部等级评价在A级以上。

对战模式机师入手一览

机师名称	出现条件
アムロ・レイ	初期出现。
カイ・シデン	初期出现。
ハヤト・コバヤシ	初期出现。
セイラ・マス	完成STORY MODE并且全部等级判定在B级以上。
スレッガー・ロウ	完成STORY MODE的STAGE 3。
リュウ・ホセイ	完成STORY MODE的チュートリアル3 。
コウ・ウラキ	完成コウ的ACE PILOT模式。
チャック・キース	完成コウ的ACE PILOT模式并且全部等级判定在A级以上。
サウス・バニング	完成コウ的ACE PILOT模式并且全部等级判定在A级以上。
クリスチーナ・マッケンジー	在MISSION MODE中养成一名拥有[NT3]能力的联邦军机师。
ユウ・カジマ	完成ユウ的ACE PILOT模式。
フィリップ・ヒューズ	完成ユウ的ACE PILOT模式并且全部等级判定在S级以上。
フォルド・ロムフェロー	完成SIDE STORY模式。
シャア・アズナブル	完成シャア的ACE PILOT模式。
ガイア	完成黑い三连星的ACE PILOT模式的STAGE 3。
マッシュ	完成黑い三连星的ACE PILOT模式的STAGE 1。
オルテガ	完成黑い三连星的ACE PILOT模式的STAGE 2。
ドズル・ザビ	完成マツナガ的ACE PILOT模式。
ガデム	初期出现。
シャリア・ブル	在MISSION MODE中养成一名拥有[NT1]能力的吉翁军机师。
トクワン	初期出现。
ジーン	初期出现。
アナベル・ガトー	完成ガトー的ACE PILOT模式。
ケリィ・レズナー	完成コウ的ACE PILOT模式的STAGE1。
シーマ・ガラハウ	完成シーマ的ACE PILOT模式。
カリウス	完成ガトー的ACE PILOT模式。
ニムバス・シュターゼン	完成ユウ的ACE PILOT模式并且全部等级判定在S级以上。
ジョニー・ライデン	完成ライデン的ACE PILOT模式。
シン・マツナガ	完成マツナガ的ACE PILOT模式。
マ・クベ	在MISSION MODE中养成一名拥有[政治力]或者拥有[狡猾]、[情报]的吉翁军机师。
デミトリー	在MISSION MODE中养成一名拥有[MA乘]能力的吉翁军机师。
ララァ・スン	完成シャア的ACE PILOT模式并且全部等级评价在A级以上。
バーナード・ワイズマン	在MISSION MODE中养成一名拥有[根性]、[不屈]能力的吉翁军机师。

（吉翁军）

机体名称	入手条件
MS-05A	最初时出现。
MS-05B/3S	完成黑い三连星的ACE PILOT模式STAGE 2并取得A级以上等级评价。
MS-06F	在MISSION MODE中养成一名吉翁军机师。
MS-06S/3S	完成黑い三连星的ACE PILOT模式STAGE 1并取得A级以上等级评价。
MS-06S/C.A.	完成シャア的ACE PILOT模式STAGE 1并取得A级以上等级评价。
MS-06S/J.R.	完成ライデン的ACE PILOT模式STAGE 2并取得A级以上等级评价。
MS-06S/S.M.	完成マツナガ的ACE PILOT模式STAGE 2并取得A级以上等级评价。
MS-06S/D.Z.	完成マツナガ的ACE PILOT模式STAGE 2并取得S级以上等级评价。
MS-21C	完成MISSION MODE的[输送船团护卫]（☆3）。
MS-06F-2	在MISSION MODE中养成一名吉翁军机师。
MS-06FZ	在MISSION MODE中养成3名吉翁军机师。
MS-06FZ/F.H.	完成MISSION MODE的[输送船团护卫]（☆1、☆2）。
MS-06R-1/S.M.	マツナガ的ACE PILOT模式中STAGE 3取得S级等级评价、STAGE 4取得A级以上等级评价。
MS-06R-1A/3S	黑い三连星的ACE PILOT模式中STAGE 3取得S级以上等级评价。
MS-06R-1	完成ACE PILOT模式中マツナガ的故事。
MS-06R-2/J.R.	ライデン的ACE PILOT模式中STAGE 3取得A级以上等级评价。
MS-06R-2	完成ACE PILOT模式中ライデン的故事。
MS-09R	最初时出现。
MS-09/C.A.	使用NETWORK MODE登陆网络下载。
MS-09R/A.G.	ガトー的ACE PILOT模式STAGE 1取得A级以上等级评价。
MS-09R-2	完成ACE PILOT模式中ガトー的故事。
YMS-15	STORY MODE的テキサス中取得A级以上的等级评价。
MS-14A	最初时出现。
MS-14S/C.A.	完成ACE PILOT模式中シャア的故事。
MS-14A/A.G.	ガトー的ACE PILOT模式中STAGE 2取得A级以上等级评价。
MS-14B/J.R.	ライデン的ACE PILOT模式中STAGE 4取得A级以上的等级评价。
MS-14F	完成ACE PILOT模式中シーマ的故事。
MS-14Fs/C.G.	シーマ的ACE PILOT模式中STAGE 2取得A级以上等级评价。
MS-14Fs	シーマ的ACE PILOT模式中STAGE 3取得A级以上等级评价。
MS-11	完成MISSION MODE的[ペズン・ナンバーズ](アクトザク出现任务,☆3)
MS-17	完成SIDE STORY并且全部等级评价在A级以上（含分支），完成MISSION MODE的[ペズン・ナンバーズ]（☆4、☆5）。
MS-18E	完成MISSION MODE的[输送船团护卫]（☆4、☆5）。
MS-14JG	在MISSION MODE中养成一名拥有[高速战斗]、[狙击]、[读み]能力的机师。
MS-14JG/S.M.	マツナガ的ACE PILOT模式最终话取得A级以上等级评价。
RX-79 BD-2	ユウ的ACE PILOT模式STAGE 1取得A级以上等级评价。
RX-78 GP02A	ガトー的ACE PILOT模式STAGE 3取得A级以上等级评价。
AGX-04	シーマ的ACE PILOT模式最终话取得A级以上等级评价。
GATTLE	最初时出现。
JICCO	完成MISSION MODE的[ルウム战役]（☆3）。
MA-04X	完成TV VERSION的STORY MODE,STAGE 1取得A级以上等级评价。
MA-05	最初时出现。
MAN-03	在MISSION MODE中养成一名拥有[NT2]能力的吉翁军机师。
MA-06	完成ACE PILOT中ガトー的故事，完成MISSION MODE中[战舰强袭]（☆4、☆5）
MAN-08	在MISSION MODE中养成一名拥有[NT3]能力的吉翁军机师。
MSN-02	シャア的ACE PILOT模式STAGE 5取得A级以上等级评价。
MA-08	STORY MODE的STAGE 3取得A级以上等级评价，マツナガ的ACE PILOT模式中STAGE 2取得A级以上等级评价、STAGE 3取得A级以上等级评价。
AMX-002	ガトー的ACE PILOT模式STAGE 5取得A级以上等级评价。

SIDE STORY模式影像一览

影相名称	出现条件
战いの狼烟	完成SIDE STORY模式
第16战队	完成SIDE STORY模式
宇宙を裂く闪光	完成SIDE STORY模式
大いなる赌け	完成SIDE STORY模式
和平への道	完成SIDE STORY模式
宇宙、闪光の果実てに…	在SIDE STORY模式中成功守护チベ
和平の代价	在SIDE STORY模式中未能成功守护チベ
コンペイトウ战域	完成SIDE STORY模式中的ifSTAGE 4
ア・バオア・クー决战	完成SIDE STORY模式中的ifSTAGE 5
ロスト	在SIDE STORY模式中的ifSTAGE 5中自机被击坠



PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.8.28
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

月之影　影之海

还是那个梦……半人半猿般的怪物说着令人不解的语句，有如鬼魅般袭向阳子……

攻略要点

【战斗很简单，选择攻击指令即可获胜，目前只能选择攻击与道具两条指令，攻击时也会随机出现会心一击。】

早晨，虽然阳子还在为那令人迷茫而又备感真实的梦境困惑，但是上学的时间将近也顾不得想那么多了。出门前母亲又一次叮嘱阳子放学后去把头发染黑，一定要去美容院将原本暗红的头发染黑吗？虽然这是天生的颜色，但是却没有人相信，连父母也……。学校里阳子发现同班同学杉本优香正坐在阴僻的角落里看书，杉本是一个被全班学生无视孤僻的女生，虽然阳子很同情她，但也不敢当众接近她，不过现在周围没人，于是走上前想和她说几句话（何を读んでいるんだろう？），但是衫本淡淡一句“从窗户那边看过来会被认为是朋友的”就使得阳子停住了脚步，事实就是如此，附近的同学看到这一幕只留下了些许冷言冷语……

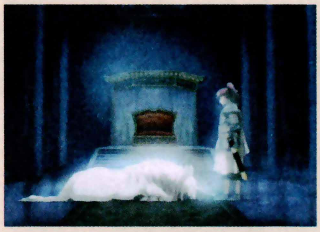


梦……又出现了，半人半猿的苍猿再一次出现在阳子面前发出阴冷的声音：“你不是人，你是野兽，你喜欢杀戮，你喜欢流血，你喜欢剑斩敌人的感觉，在没有被杀之前将他们全都杀光吧！”

攻略要点

【与第一场战斗一样，只要不断选择攻击指令即可获胜。此外在衫本处的选择不同，敌人也会不同。】

当阳子惊醒过来时，才发觉自己竟然在课堂上睡着了，结果受到了老师的斥责：“你这个委员长要给其他学生起到模范作用！”正在此刻，阳子身后不知从何处出现一位金色长发青年：“终于找到你了，请你跟我走。”阳子一头雾水地看着这个金发青年，有些惊恐地后退，然而金发青年竟然低头跪在阳子面前：“吾誓终生为尔尽忠。”然后祈求阳子说出“准许”二字，无奈之下阳子只好答应（许す）。突然，窗户外不知飞来什么东西一瞬间令教室陷入混乱，金发青年立即带着阳子跑到楼顶，却发现一只巨大的雕拦住去路，而衫本也出现在这里，



她痴迷地死死盯住金发青年召唤出的怪兽与大雕撕斗，根本没有把当前的危险放在眼里。金发青年拿出一柄剑交给阳子，称这本来就是阳子的东西（此处选择“战うしかない！”的话就会进入战斗，选择另外两项则会跳过战斗）。

就在准备离开时，衫本突然要求也带她一起走，而阳子由于害怕也要求金发青年答应衫本的要求(一人で行くのは嫌！)，于是利用金发青年召唤的怪兽三人一起离开了学校（如果之前选择的是“杉本さんは来ない方がいいと思う”，则以后的故事里衫本再也不会登场，要注意）。

来到海边，在阳子一再追问下，金发青年只是自称景麒，称阳子是他的主人，并且要带阳子去一处非常遥远的地方，虽然阳子想回家，但却连拒绝的时间都没有，三只蛊雕再次袭来。衫本拿过那柄剑却拔不出鞘，景麒称这把剑只能由阳子使用，为了能让阳子适应战斗，景麒命令使令冗佑进入了阳子体内。

攻略要点

【与三只蛊雕战斗稍显吃力，不过由于有了冗佑附身，在重伤(血黄）时就可以选择让冗佑凭依，可维持三个回合的攻击力与回避力大幅度上升状态。但是战斗中绝对不能太依靠冗佑，因为敌人的特殊技是无法回避的，对于重伤状态的阳子威胁还是很大，所以让冗佑凭依后尽快用道具回复体力才是上策，有些情况甚至不能选择让冗佑凭依而必须直接回复体力。此战之后会开始累计阳子的经验值，达到一百就会升级进而使各项基本能力上升。】



景麒命令使令带着二人进入了海面上出现的类似旋涡一样的涡潮内，从而进入到了另一个世界，女怪芥瑚告戒阳子如有万一千万不要遗失景麒交给她的水禺刀以及刀鞘和挂在一起的碧双珠，随后离开去阻挡敌人，然而暗中埋伏的敌人却将阳子撞下了大海……不知过了多久，在梦中阳子惊恐地看到了自己的皮肤在脱落，露出怪兽一般的皮爪，惊醒后发觉自己身在一处陌生的海

岸边，不知所措的阳子在树林里碰到了失散的衫本而大喜过望，然而衫本却说不认识她，取过衫本的化装镜阳子才发觉，自己的头发不知为什么变得更红，眼睛颜色变成了绿色，脸型也有所变化。

两人来到一个似乎发生过洪水的村庄，当村民得知两人是从海上而来时，态度立刻变得恶劣起来，并叫来卫士要抓她们，冗佑为了保护阳子而控制阳子举起了剑，但是被不想杀人的阳子拼命压制了下去（人杀しは嫌！），最后两人被抓住送到了吕胥处，吕胥告诉两人，这个世界管从另一个世界渡过了虚海而来此的人叫做海客，将海客送到这里类似涡潮一样的现象叫做蚀，而这里是巧国的一个小村子配浪。然而衫本奇怪地发现自己竟然完全听不懂对方在说什么，只有阳子却能用着普通日语轻易与这里的人交流。当阳子问起回去的方法时，却被告之人是不可能渡过虚海的。最后两人被决定送往县厅听候县知事的发落，阳子在路上从卫士的口中得知，巧国国王说过海客会带来灾难，而这次将阳子二人送来的蚀就将配浪附近的庄稼全都毁掉了，因此如果是恶海客的话，不是死刑就是终生幽禁。忽然，阳子从马车上看到树林里有一个类似景麒的身影，于是立刻要求下车，但卫士没有答应，与此同时树林里传来一阵阵婴儿的啼哭声，卫士说那是妖魔的鸣叫而加快了马车速度，但是没多远还是被一群妖狼挡住了去路，卫士被全灭只剩下阳子与衫本两人，为了生存，阳子再次拔出了水禺刀。

攻略要点

【道具中的碧双珠可无限次使用，只要气力足够便可回复体力，而补充气力的方法就是用普通攻击命中敌人，但是注意冗佑凭依时无法用此方法回复气力。敌人有令阳子陷入暗黑状态的特技，会降低命中率。此外在以后的战斗中也要小心各种不利的状态，毒会每回合减少10%HP，诅咒会每回合减少10%气力，疫病会每回合同时减少10%HP与气力，冰结会降低敏捷度。】

剑鞘由于被马车压住无法取出，阳子只得放弃剑鞘而单拿走了碧双珠。夜晚，曾经出现在阳子梦中的苍猿再次出现：“你回不去的，没有





回去的方法，你被骗了……”被骗？被景麒骗了吗？阳子无法相信。第二天，阳子继续向内陆出发（街道へ出る）来到一个叫五曾的小村落，为了便于以后行动，衫本提议去找户人家偷些衣物与食物，虽然阳子不赞成这样做，但也无法阻拦衫本（忍び入む），在潜入一家民户住宅时结果还是被女主人发现了，并认出了她们是从配浪逃亡的海客，不过女主人并没有赶她们走而是很亲切地留她们吃饭并拿出更换的衣物，女主人自称达姐，她提议让两人去她母亲处一边工作一边寻找景麒，这使得阳子感动不已。深夜，苍猿再次出现：“小心哟，那女人会背叛你们。”来到河西达姐的母亲处，阳子在寻找达姐时却听到了令她震惊的事实，原来达姐是要将她们卖到妓院！感到受骗的阳子拉着衫本逃了出去，却在街市遇到了妖魔……

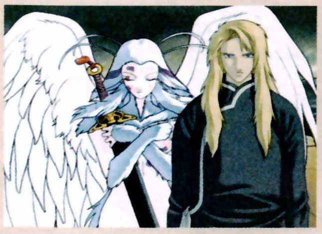
攻略要点

【与马腹战斗时要注意其金缚效果，中了金缚的话特殊技便无法使用。阳子的水禺刀特殊技共有五种属性，每种属性的成长需要一定数量相对应的玉石或水晶石，不同属性的玉石会自动分配到相应属性上，而水晶石则需要手动自由分配，成长后便可习得新特殊技，战斗中每种属性的特殊技只可使用一种，因此要在非战斗时屏幕左下方出现△标记时按△键调出菜单来更换水禺刀的特殊技来对应不同的战斗，水晶石的分配也是在此刻进行。战斗中可在选择特技时按R1查看玉石数量。】

[按△键调出的菜单简介]

记录、读取………作用不用多说。

状态…………又分为王气、能力、



道具、装饰四项。王气会受阳子的行动而影响发展方向从而影响结局评价；能力可查看阳子的各项数值；道具项可选择使用道具；装饰就相当于装备。

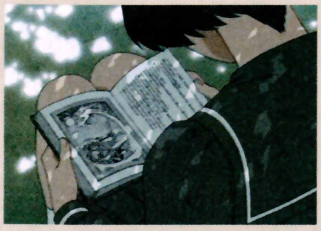
水禺刀…………分为技与成长两项。技为切换该属性的特技；成长则是给各属性分配水晶石，从而修得新特技。

札帐…………mini game十二国牌里收集到的卡片集。

特典…………包括十二国记的问题集以及十二国记讲座。

游戏终了………………结束游戏。

消灭了妖魔后，两人突围（逃げる）向拓丘逃去，中途意外地遇到了一个叫松山诚三同样是来自日本的老年海客，同样是日本人，令阳子顿时备感亲切，于是随着松山来到他的家中，在聊天时当松山得知阳子竟然不受本地语言影响时，脸上突然出现了一种奇怪的表情，不断念叨着为什么、为什么……第二天早上，阳子两人惊讶地发现自己竟然被包围了，原来松山在嫉妒阳子的语言能力，本来很信任同是海客的松山的阳子再一次尝到了背叛的滋味（卫士と战う），逃出拓丘



后，衫本发现了一位有着金色长发的女性，女性告诉衫本她是来接衫本的，这使得衫本兴奋不已：“被选择的果然是我而不是阳子”。衫本也离阳子而去这使得阳子更加沮丧，而苍猿也再次出现：“你不过是不想让大家讨厌而装出一副好孩子的面孔而已。”

已经几天没有吃东西的阳子，看到河边的母子两人时，内心涌出了一股罪恶的念头，为了生存不得不用手中的剑去抢夺他人的食物，然而最终阳子也没有狠下心来而独自离去（やっぱり袭うなんてできない）。夜晚，随着苍猿阴冷的声音，孤独的阳子发现自己已经被一只白狼带领的狼群包围了。

攻略要点

【与使令杵魄战斗时，因为杂狼会无限出现所以不要理会，要一直集中攻击杵魄。战斗时也要考虑属性的相克性（见下表），每场战斗开始时阳子本身属性默认为物，随着最后一次的特技使用属性也会变为与特技相同的属性，就是说一旦使用了火属性特技，阳子的属性就会变为火，在没有使用其它特技前或者战斗结束前属性一直为火。每种敌人都有自己的属性，以名字旁边的圆珠颜色表示，如果以克制对方的属性状态战斗的话攻防力都会上升，回复气力速度加快，并且打倒敌人后入手的玉石也会成倍，反之攻防力都会下降。与杵魄战斗时建议转为水属性，每回合可以自动回复5%HP。】

火 → 风
↑ 兽 ↓ → 物 → 毒
地 ← 水

暗——不受任何属性影响

属性——与其它属性的相克性

火（红）——强于风、弱于地

风（蓝）——强于水、弱于火

水（青）——强于地、弱于风

地（黄）——强于火、弱于水

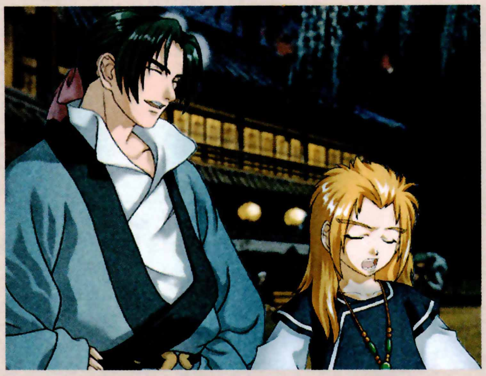
物（粉）——强于毒、弱于兽

毒（绿）——只弱于物

兽（金）——强于水地物、弱于火风

暗（黑）——不受任何属性影响

杀掉白狼后，谜一样的金发女性与先前离开阳子的衫本同时出现在阳子面前，衫本告诉阳子金发女性叫麒麟，而自己则是被选择拯救这个世界召唤而来的战士，而身为会带来灾害的海客阳子，就是衫本要消灭的对象：“在班里我最讨厌的就是阳子你！一副伪善者的面孔！”虽然阳子不想战斗，但是也不想死，为了活下去只有向夕日的朋友举起了水禺刀……然而打败衫本后阳子无论如何也无法下杀手(剑を收める)，结果被衫本一刀贯穿了右手：“你已经无法拿剑了，就等着当妖魔的食物吧，委员长。”随后与麒麟离开了此地。“我……会死在这里吗？”遭到数次背叛，就



连一直患难与共的朋友都背叛了阳子，死亡的威胁再加上苍猿的蛊惑，阳子的心开始崩溃……

阳子再度醒来时，发现自己躺在一间陌生的房间里，而救了自己的竟然是一只会说话的老鼠，但是阳子已经决定不再相信任何人，因此对老鼠一直是冷淡的态度，并打算利用老鼠先养好伤并收集情报(顺序选择食べてみようかな……、助けてもらったから、このねずみなら何か知っているかも……、ここは最后まで话を闻いた方がいい……)。交谈中得知老鼠属于半兽族，名叫乐俊，他说海客会带来灾害只是迷信，因为并不是因为海客来才引起蚀，而是因为出现蚀海客才会来，所以他不怕身为海客的阳子，随后他给阳子大体讲解了一下这个世界的情况，并建议阳子先前往雁国，说或许国王知道回到原来世界的方法。第二天早上阳子打算离开时正好乐俊的母亲也回来了，于是乐俊挽留阳子再住一晚(そこまで世话になるわけには……)，然后乐俊决定送阳子去雁国，二人一起出发先来到了郭洛城。

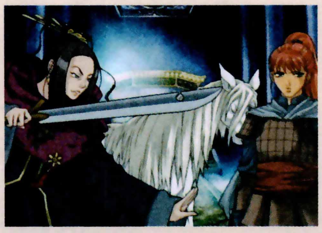
攻略要点

【从此时起阳子可以寻找工作打工赚钱，然后可以住宿买道具或玩mini game。宿に泊まる是住宿;仕事を探す是寻找工作，以mini gami形式来赚取金钱；游びに去く则是花钱玩一些mini game；お店に去く则是道具店，可买卖道具。】

在郭洛城住宿一晚后继续向午寮前进，然而在午寮城门前再次遭到了蛊雕的袭击，虽然阳子杀尽了蛊雕，但是却发现乐俊也倒在了血泊当中，而此时午寮的卫士也赶来查看情况，此刻的状况逼得阳子不得已只能抛弃乐俊，然而当她想到乐俊如果活着会有可能把她的事情泄露出去时，不由得握紧了手中的水禺刀……然而阳子内心深处残留的一丝良泯终于使得她没有下手灭口(乐俊を见舍てて逃げる)。

虽然逃出了很远，但是阳子还是担心乐俊，于是打算回去看看情况，然而苍猿拦在了阳子面前：“回去灭口吗?那样最好，在老鼠没有背叛你之前。”“我要回去救乐俊，乐俊救过我，即使再次遭到背叛也好，那不是我的错，你闪开！”苍猿被阳子打败后竟然化成了水禺刀的刀鞘，难道这就是苍猿的正体?

再次回到午寮城门前，但是卫士太多阳子无法进城查探。正在此时一对母子认出了阳子，原来是当



初阳子在河边打算袭击的母子，母亲微真得知阳子的意图后，带着女儿玉叶进城帮忙打探消息，回来告诉阳子乐俊大概无事了，既然目的地都是雁国，那么只要还活着就一定能见面吧。于是阳子告别微真母子继续向北梁前进，在北梁城里阳子遇到一个金发的小男孩向她打听巧国的情报，还说阳子身上有一股血的味道。

攻略要点

【从这个城市开始可选择白天离开城市上路或夜间上路，所不同的是夜间妖魔出现几率要远远高于白天，如果想练级自然是夜间行动优先了。】

终于来到了海岸港口，开往雁国的船就要起航了，但是由于卫士盘查严密，最终阳子还是没有登上船。最后一条小船表示由于人手不足愿意载阳子去追大船，条件是阳子要在船上帮工，于是阳子总算是离开了巧国而赶上了开往雁国的大船，然而万万没有想到的是衫本竟然也在船上，她仍然要置阳子与死地，被逼无奈下阳子拔出了水禺刀打败了衫本(剑を收める)，而衫本却仍然执迷不悟地再次离去。没过多久，大船又被一群妖魔包围了起来，紧接着海中出现一条巨蛇一样的妖魔，只一瞬间就灭掉了其它所有的妖魔，大海又归于平静……

终于到达雁国乌号的阳子，正在考虑下一步的行动时，忽然听到了一个熟悉的声音在叫她，阳子好像浑身血液凝固般愣在了原地：“……乐俊?”果然是乐俊，他还活着，但是阳子想起以前不但抛下他独自逃走，甚至还想杀他灭口的种种往事，便觉得没有颜面再见乐俊，但是乐俊却完全没有在意：“信任我或不信任我，那是阳子的自由，而我来找你是我擅自决定而已，不用在意。”面对心胸如此宽广的乐俊，阳子的内心再一次受到了震撼……

攻略要点

【乌号里的游玩选项里有斗技场，这里的敌人都十分强大，建议一定要备足回复道具，此外只有在这里才可以操纵乐俊战斗，非常有意思。】

前往役所办理完了海客的登记手续后，乐俊提议让阳子到芳陵去见一个人，来到芳陵住宿后阳子见到了乐俊所说的人，原来这个叫壁落人的人也是海客，并且告诉了一些阳子一直想知道的事情。原来阳子是胎果，即本来应该出生在这个世界，但是由于蚀的缘故流到了日本并带着一层外壳似的皮肤出生的人就叫做胎果，当胎果再度返回这个世界后，就会露出本来的面目。关于为什么阳子不受语言影响，壁落人说在两个世界语言没有隔阂的，只有神或者妖才有此能力，听到这里的阳子显得阴沉了许多，自己果然不是人类……在问到景麒的事时阳子只记得他还被称呼为台辅，结果这句话使得另外两人愣在了原地，被称为台辅叫景麒的人，肯定是庆国选择君王并辅助君王的最高位神兽DD麒麟，麒麟是一种孤高不恭的生物，绝对不会对君以外的人下跪低头，因此得出的结论是阳子是被景麒选中的庆国景王！由于事关重大，壁落人建议阳子去见雁国国王延王，于是马上出发前往容昌。来到容昌后阳子看到了被称为里木的大树，在这个世界里一对夫妇如果想要孩子，就在这棵树上系上带子祈祷，然后在带子处就会结出果实，里面就是胎儿，阳子不禁想到为自己祈祷系带的父母又在哪里呢……回到街市时突然发现妖魔再次来袭。

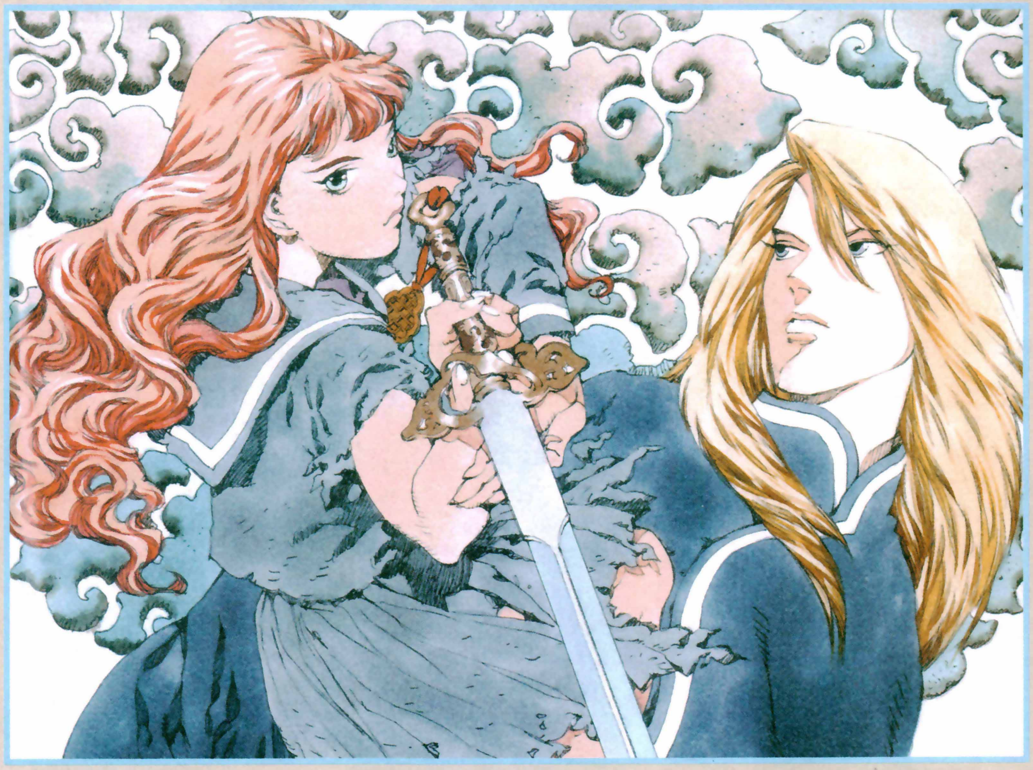
攻略要点

【这里将会发生连续战斗，一定要为下场战斗留出一定量的气力以便转换对战斗有利的属性，最后BOSS是一只白猿，不要理会其它杂猿集中攻击白猿。】

乐俊本来写信给延台辅说了关于阳子的事，没想到原来阳子在北梁城里遇到的金发小男孩就是延台辅六太。六太简单地告诉了阳子有关庆国的状况，现在庆国虽然有国王荣舒，但那肯定是伪王，详细情况要等见到延王尚隆后就能明白，于是众人随即前往玄英宫。玄英宫内阳子意外地发现乐俊竟然能转为人型，这才明白他们为什么会被称为半兽。见到延王尚隆后，阳子的初感觉这个人并没有那种君王的威严，反而倒是一个不拘小节的男人，尚隆为了慎重起见，一见面变单刀直入地问阳子是否有身为景王的证据，而证据就是那柄水禺刀，因为那只有景王才能使用，然而阳子吃惊地发现尚隆竟然也能拔出水禺刀，尚隆解释说因为鞘已经死了，阳子终于明白了，原来以前一直出现的苍猿正体就是这柄水禺刀的刀鞘。水禺刀，以水为剑以禺(禺与猿的日



文发音相同)为鞘，故得此名，刀可产生过于未来甚至是千里之外的影像，但是使用不当会令持主产生幻觉；鞘可读取持有者内心而产生幻觉蛊惑持主，故刀与鞘相互封印。之后，六太继续说明庆国的现状，虽然明白荣舒是伪王，但是一般民众以及庆国军队却因为看到了荣舒旁边有景麒在，所以认定荣舒是景王，而景麒则因被封印住了灵力之源的角而无法转成人型更不能说话。关于操纵妖魔不断袭击阳子的幕后主



使者，也肯定不是荣舒，因为荣舒只是个普通人没有能力指挥妖魔，而能令妖魔袭击目标固定的只有使令，而使令又只会听从麒麟命令，而麒麟又只会听从自己主人的命令，因此推断出肯定是某国国王在幕后主使，于是疑点渐渐集中在了巧国国王的身上。不过现在当务之急是尽快救出景麒，而尚隆要出兵的话则阳子一定要成为景王，但是阳子还是有些犹豫，于是要求给她一些时间考虑（“关弓へ行ってみる”或者“部屋で考える”），经过几番考虑，阳子终于下定了决心要成为景王（王になる），决定后尚隆立刻开始部署作战计划（也可以先选择另一项再考虑一段时间，可以触发出更多的剧情），让六太去游说庆国各州侯，自己则率领军队直攻囚禁景麒的维龙。终于到了出发的时刻（出击する），虽然尚隆带的兵少，但是尚隆说只要阳子以身为景王的威严来震住伪王军队的话那么一切都会顺利。



在前进的路上衫本再次挡在了阳子的面前，为了做一个最后的了断，阳子拒绝了尚隆的帮助而独自面对衫本，因为这是她们之间的问题……结局，衫本再一次败在了阳子手下，尚隆提议为了今后阳子的景王地位不受威胁而杀掉衫本，但是阳子却再一次原谅了衫本（衫本を许す），自从来到这个世界，阳子一直在想着以往在日本对衫本的态度确实很过分，因此被衫本憎恨也是理所当然的，就算是为了赎罪也想让衫本回到原来的世界，而衫本也终于认识到了自己的愚昧与偏执，两人终于言归于好，阳子更承诺救回景麒后一定会让衫本回归原来的世界。



继续前进时阳子发现本来已经荒芜的大地上还有一个小村庄，于是在征得尚隆同意后自己便前往村庄看看情况（降りて様子を见てみたい），然而阳子看到这个小村庄状况比在天上看到的荒芜还要严重，就连小孩子都由于饥饿而手脚纤细，当阳子接触到小孩子充满渴望的目光时，不由得下定决心一定要让庆国再度繁荣起来。

与尚隆汇合时战斗已经开始，依照尚隆的提议阳子直接冲进了景麒所囚禁之地，找到了伪王荣舒以及被锁住的景麒。为了庆国恢复繁荣，为了不让景麒失望，为了好友衫本能回归日本，为了回报乐俊救命以及拯救自己的心灵之恩，为了不令尚隆为自己所做的一切努力白费，为了这场战争中死去的人不会白死……阳子手持庆国宝重水禺刀与伪王荣舒展开了物语最后一战！

[水禺刀全部特技效果一览]

炎舞刀

火眼——敌单体火属性攻击
净火——诅咒、疫病状态回复
炎连斩——敌双体火属性攻击
炎帝——敌全体火属性攻击
炎舞朱雀剑——敌单体火属性攻击

神风刀

风伯——敌单体风属性攻击
句芒之风——暗黑状态回复
螺旋尘——敌全体风属性攻击
雷公——敌单体风属性攻击，附带金缚效果
白虎天空斩——敌全体风属性攻击，附带金缚效果

冰结刀

雪莲——ＨＰ３０％回复
冰结斩——敌单体冰属性攻击，附带冰结效果
水仙之露——毒、冰结状态回复
蒿山之泉——ＨＰ全回复
青龙玄冥剑——敌全体冰属性攻击，附带冰结效果

流砂刀

盾斩——敌单体地属性攻击



盘古——敌双体地属性攻击
岩气——气力３０％回复
玄武壁——疫病、冰结、毒、诅咒、暗黑状态回复
玄武募收斩——敌全体地属性攻击

水禺刀

一刀斩——敌单体物属性攻击
连斩——敌双体物属性攻击
车轮斩——敌全体物属性攻击
轰斩——敌单体物属性攻击
景斩——敌全体物属性攻击

后记——由于篇幅所限，所以在攻略中的分支选择时全都是尽量以动画版的剧情主线为依据，也就是说剧情的发展主要以动画版为主。另外虽然有点对不起AKIRA兄贵，但是K1还是要在这里说一句：《十二国记》的动画版实在是非常优秀的动画作品，建议一定要看看。

■文/Celestin · K1





残酷至极的命运
被翻弄的不幸的人们
创造自己的未来吧……

凯姆
主人公，是被消灭的某个小国的王子，现在的他正满怀复仇的烈火，愤怒地去斩杀敌人。
日文名：カイム

红龙
拥有高战斗能力与知性的种族，在它被帝国军捕获之后见到了カイム。
日文名：レッドドラゴン

菲丽亚
凯姆的妹妹，幼时受召唤成为被称为“女神”的神职，但也失去了作为一名女性的幸福。
日文名：フリアエ

伊威尔托
凯姆的儿时玩伴，菲丽亚的原未婚夫，虽不能与成为“女神”的菲丽亚结婚但依然爱着她。
日文名：イウヴァルト

威尔多雷
守护着封印与女神的神官长，虽然作为神职人员有着很强的能力，但也有着自私的一面。
日文名：ヴェルドレ

雷欧纳尔
对战争厌恶到极点并且很有良知的隐者。有着与众不同的性趋向，而自己也常常以此为耻。
日文名：レオナール

阿丽欧希
由于丈夫与孩子被帝国军杀死而患上了精神病，自此之后就开始十分喜欢杀死小孩子。
日文名：アイオーシェ

赛雷
母亲去世后就开始寻找自己失踪已久的妹妹，他踏上旅程就是因为这样简单且单纯的目的。
日文名：セエレ

玛娜
赛雷一直在四处寻找的孪生妹妹，现在的她正在四处寻找着自己渴望已久的母爱。
日文名：マナ



Story

地点是米多卡尔多（ミッドガルド）大陆，这里刚刚迎来了狂信者的集团·帝国军挑起的战乱时期，而人们的故事也从这里开始了。被帝国军攻陷了自己祖国的凯姆，带领着残存的部队与邻近的其他国家组成了联合军，继续着与帝国军的战斗。那一天，在战斗中负了致命伤的凯姆见到了被帝国军捕获并且已经奄奄一息的红龙，凯姆与红龙为了得到继续生存下去的力量而定下了“契约”……



DRAG-ON DRAGOON
骑龙者



PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2003.9.11	
	类型：A · RPG	价格：6800日元	其他：——

对友人的羡慕与嫉妒，对女神的爱与欲望，对母爱的憧憬与执着，还有很多很多……在这个不再会有歌声的世界，数不清的命运之门正在悄悄打开……

全部重点游戏系统的详细解说!!

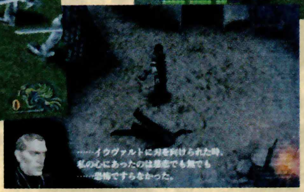
《骑龙者》是一款相当重视动作性的ARPG游戏。游戏中故事的展开完全是以章节连接组成，而这些章节又是由多种多样的MISSION构成，只要在各个MISSION中将头顶有“TARGET”字样的敌人消灭就可以完成MISSION，完成后主人公以及武器就可以通过在战场上获得的经验值来提升等级。当然，MISSION的内容不单单是战斗，有些情况还要取得钥匙打开大门、前往特定的区域或者打倒特定的BOSS等等。除去以上说的MISSION，游戏中还穿插了很多没有战斗而仅仅用来交代剧情的STAGE，这时玩家要做的就是与同伴交谈来发展剧情或者塌实看CG。另外，在剧情模式中可以按start跳过剧情。



↑3D形式的动作模式，在广大的场景内尽量多地消灭敌人吧。



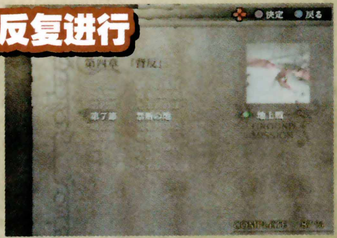
↑打倒BOSS后取得宝箱中的钥匙打开场景内的大门过关。



←没有战斗的STAGE中只要与同伴对话发展剧情就可以了。

MISSION可以不断地反复进行

在任务结束并且记录过后可以退出到主界面进行故事选择，重新进行自己喜欢的MISSION。玩家可以通过这个方法进行主人公、武器以及龙的修炼，以确保在今后的关卡中能够更顺利的进行游戏，如果先前有忘记取得的武器也可以通过这个方法回去取得，实在十分方便的设定。



↑完成的MISSION可以不断地反复进行。CG和剧情也可以随便看呦~

在[FREE MISSION]中挑战新的战斗

自由任务这个模式与故事模式略有不同，虽然关卡的场景还是曾经的那些地方，但是敌人、胜利条件基本上都改变了，也算是有挑战一下的价值，与故事模式相同，在限制的时间内将“TARGET”击倒后完成关卡并取得经验值，当选择上空战斗模式时可以对使用的龙的等级进行选择，不过只限于在故事模式中已经达到的等级。

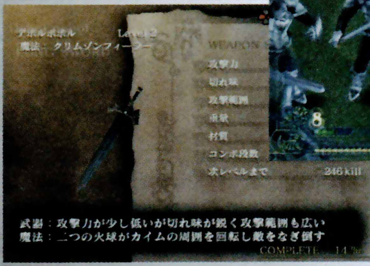


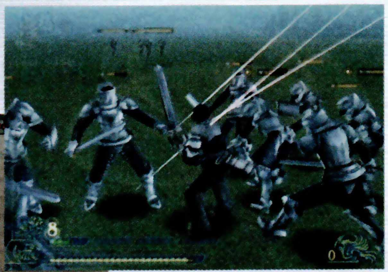
↑如果没有在限制时间内将“TARGET”全部击倒的话就会被判为MISSION失败，自然也就拿不到经验值了。

能够不断成长的龙与武器

使用武器将敌人击倒的时候，武器就可以获得相应用来成长的经验值。武器的种类分为剑、斧、枪、棒等种类，可以通过MISSION的进行而获得，不过有很多武器需要特殊条件才能入手。

WEAPON





←↑成长后的武器攻击力、连续攻击次数以及魔法的威力都会得到增加。

随着故事展开以及杀敌数增加，龙也会逐渐成长。成长之后的龙会逐渐增加攻击力，而魔法值也同样会随着等级上升而增加。



↑成长并且增加魔法值后就能够使用更多的魔法对敌人进行攻击。

DRAGON



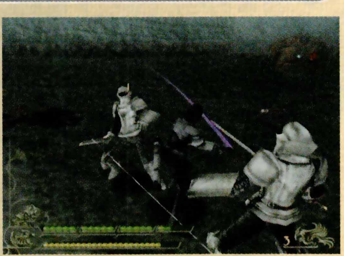
←龙成长到一定程度后外形以及能力会有大幅度的提升，这是第2阶段的状态。

通过3种模式与帝国军战斗



在游戏中与帝国军战斗的模式有三种，分别是地上战斗模式、低空战斗模式以及上空战斗模式。地上战斗模式不言而喻就是脚踏实地的在地面与帝国军进行战斗；低空战斗模式是在本游戏中与地上战斗模式密不可分的一种战斗模式，也就是以地上战斗模式为基础乘上龙从空中对地面的帝国军进行攻击，而且在地面战斗中乘、降龙基本上可以说是完全自由化的，除了某些特定的情况，这个我们放到后面再看；上空战斗模式就是在高空乘龙与帝国军战斗。

地上 1对多的肉搏战战场



在地上战斗模式中，凯姆要以一己之力来与帝国军的大部队展开肉搏战，在战斗中如果首先将每个小队的小队长击倒的话其他同小队的士兵的能力就会下降，对长期战斗而言是一种相当适用的战术。除此之外还可以呼唤其他契约者的同伴来代替凯姆进行攻击，但需要注意的是其他的契约者的HP会随着时间的经过而缓缓下降，而且在使用精灵魔法的时候还会使HP下降的更快，当契约者的HP归零后就会自动更换回凯姆进行战斗。

低空 用龙的气息扫清敌人



←火球拥有着一击便击倒一个部队的强大威力。

在低空战斗模式中凯姆可以乘着龙进行战斗，攻击的方法就是利用龙所吐出的强力火球来焚烧帝国军。但是一旦受到弓箭手或者其他对空兵种的攻击，凯姆就会从龙上摔下来，之后就要返回到地上战斗模式中与敌人展开肉搏战。在低空战斗中使用的大魔法可以在十分广的范围内给予敌人更大的伤害，而且这个时候会产生无敌判定，可以多加利用。另外需要注意的是，龙的两种攻击都属于魔法属性攻击，一旦命中带有魔法反弹能力的帝国军（红色铠甲的士兵）同样会产生反弹魔法，所以要避免胡乱的进行无差别攻击。

上空 乘着红龙在上空射击



←红龙的等级上升之后能同时锁定的敌人数量也会增加。

在上空模式中玩家要操纵凯姆乘着红龙战斗，可以使用的攻击种类有火球、锁定攻击与大魔法攻击三种。火球的攻击力会受到距离的影响，当距离敌人近的时候火球的攻击力便会上升，反之攻击力就会被削弱；锁定攻击可以一次锁定多个敌人并一并进行攻击，但是攻击力要比火球低上很多，并不能令人满意；大魔法攻击是利用自动锁定并有相当程度的追尾型雷射式攻击，这种攻击的威力很高而且可以一次攻击大面积的敌人，但是会受到魔法值的制限，努力修练提升红龙的魔法值吧。

战斗流程1 三个区域的行进系统整理

在MISSION中会分为空中区域与地上区域，空中区域的MISSION就是上空战斗模式，地上区域的MISSION就可以归纳为低空战斗模式与地上战斗模式。在每个区域的战斗所面对的敌人都是不同的，空中区域的MISSION遭遇的敌人是帝国军的地上炮台以及飞行部队；地上区域的MISSION所遭遇的敌人完全是地面部队，而且玩家也可以在低空战斗模式与地上战斗模式中任意切换。

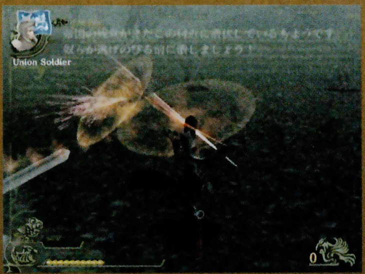
上空区域（乘龙飞行）→ 将敌人全灭后向目标场所前进 → 低空区域（乘龙飞行）

低空区域 —乘龙— 在任意的地点选择乘龙或降龙 —降龙— 地上区域（角色行走）

→ TARGET全灭后前往下一个关卡

在各章节中，故事与任务都被区分开来。本栏就是任务中战斗流程的穿插形式。

对战斗十分有利的连续攻击!!



←在连续攻击中，武器发出光芒的瞬间按下△就可以使出攻击力很高的特殊攻击。

在本游戏中，连续攻击在地面战斗中占据了首选地位，随着连击数的增加，所获得的经验值得到的补正也会越来越高，而且当达到一定数量的连击之后就可以从敌人身上直接打出回复道具，并且这样得到的回复道具还含有一定程度的攻击力上升效果，对长期战斗而言是十分有利的。另外，分别在连续攻击的第2、4、8、12连击的时候武器会放出光芒，这时按下△可以使出攻击力很高的特殊攻击，可以将敌人一击击飞，但是根据武器种类、重量的不同，攻击前的硬直时间也不相同。

战斗流程2 地上(低空)战斗顺序的流程

① TARGET确认



↑在地图上显示的黄色圆圈就是TARGET的位置。

② TARGET击倒



↑特定的敌人头上会有TARGET的字样。

③ 前往特定场所



↑TARGET全灭之后就要向显示的特定场所前进了。

战斗流程3 上空战斗顺序的基本流程

① TARGET确认



↑如果在视野内没有发现敌人的话可以通过雷达来判断敌人的位置。

② TARGET击倒



↑要积极的攻击首先接近自己的敌人，上空战斗的目标是将敌人全灭。

③ 前往特定场所



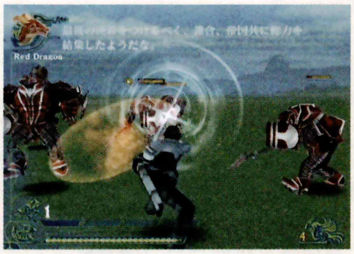
↑敌人全灭后，与地上（低空）战斗顺序的基本流程相同，前往特定场所。

战斗流程4 游戏中十分实用的技巧

在游戏中按下L1或者R1就可以使角色进行左、右横向闪避，用来躲避敌人的攻击会有很好的效果。另外，如果角色连续奔跑一段时间后就会进入加速状态，此时发动攻击就会产生距离很远的剑气，可以用来接近敌军部队的时候作为突进技使用，另外的一种使用方法是进入加速状态后跳越进行攻击，这样攻击不仅会产生向正前方的剑气攻击判定，还会在角色的正下方产生一个圆形的攻击判定，并且攻击力要比地面的加速攻击高上一些，不过比较容易被敌军打下来。



↑回避的最佳选择。只要掌握好时机可以轻易闪开大部分攻击。



↑使用这个招数可以利用加速突进，配合武器产生更高的破坏力来给予敌人伤害。

接下来看看操作系统吧～

作用	状态	按键
移动	地上、上空	左摇杆
攻击	地上、上空	□
暂停	地上、上空	START
地图	地上、上空	R3
敌HP显示	地上、上空	L3
右闪避	地上、上空	R1
左闪避	地上、上空	L1
武器切换	地上	R2
乘龙/下龙	地上	SELECT

作用	状态	按键
魔法攻击	地上	△
契约者召唤	地上	○
防御	地上	L2
跳跃	地上	×
加速	空中	×
魔法攻击	空中	△
上空视角切换	空中	L2
向敌人前进	空中	R2
锁定变更	空中	○

[武器入手一览]

武器名称	赤の旋风
攻击力	21→32→38→42
锋利程度	锋利
攻击范围	狭窄
重量	4.5kg→5.5kg→6.5kg→7.0kg
材质	铸钢
连击段数	5→7→9→11
魔法	ギガンテスクロウ
入手方法	第3章第十四节中将牢狱西侧洞窟中与援军一同出现在山中的敌人消灭，当出现了[破坏された家、隐された宝出现]这条信息后前往被烧毁的街道的左下方。

武器名称	王位簒夺者の枪
攻击力	6→16→17→19
锋利程度	锋利
攻击范围	非常广
重量	2.2kg→2.3kg→2.3kg→2.4kg
材质	黄铜
连击段数	3→5→8→14
魔法	ボイスオブイオ
入手方法	在[FREE MISSION]中的[女神の城]一关，将城内部二层没有TARGET的房间中(地图上方的房间)的敌人全部消灭后，就会出现提示出现宝箱的信息。

武器名称	鬼を引き裂くもの
攻击力	13→20→25→29
锋利程度	不很锋利
攻击范围	广
重量	1.8kg→1.9kg→2.1kg→2.2kg
材质	铁
连击段数	3→5→8→13
魔法	ウィザードボイス
入手方法	在[レオナールの饥]第4节阵营的宝箱中。

武器名称	カイムの剑
攻击力	3→6→8→14
锋利程度	锋利
攻击范围	广
重量	2.2kg
材质	钢铁
连击段数	3→6→10→13
魔法	ブレイジングウイング
入手方法	最初时持有。

武器名称	月光の暗
攻击力	6
锋利程度	不很锋利
攻击范围	广
重量	2kg
材质	大理石
连击段数	3
魔法	ファングオブイフリート
入手方法	入手条件不明。

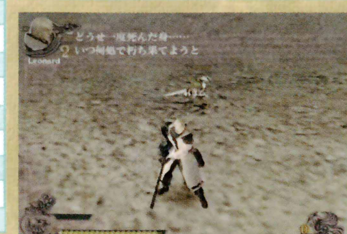
武器名称	血族の纹章
攻击力	6
锋利程度	锋利
攻击范围	广
重量	2.6kg
材质	钢铁
连击段数	3
魔法	フィーラーオブセラフィー
入手方法	在[FREE MISSION]的[静かなる森]中的[エルフの森]，入手条件不明。

武器名称	贤者の意思
攻击力	2
锋利程度	锋利
攻击范围	狭窄
重量	2.3kg
材质	钢铁
连击段数	5
魔法	ボイスオブアシエル
入手方法	在第2章第十三节任务开始后无视途中的TARGET而直接将山谷中的敌军杂兵消灭后，会出现宝箱出现的提示信息。前往有桥上有装着回复品的宝箱的那座桥，接近桥附近树的根部发现宝箱。

武器名称	死の舞踏
攻击力	2→4→5→10
锋利程度	非常锋利
攻击范围	狭窄
重	1.4kg→1.4kg→1.5kg→1.6kg
材质	铁
连击段数	5→8→11→14
魔法	フィーラーオブカオス
入手方法	完成[FREE MISSSION]的[女神の城˜上空]后入手。

武器名称	信义
攻击力	10→14→17→23
锋利程度	非常锋利
攻击范围	广
重量	1.8kg→1.8kg→1.9kg→1.9kg
材质	钢铁
连击段数	3→5→7→13
魔法	スサノオの牙
入手方法	在第5章第6节与最初出现位置正上方的士兵交谈两次后入手。

武器名称	草原の龙骑枪
攻击力	9
锋利程度	锋利
攻击范围	非常广
重量	3.0kg
材质	铁
连击段数	3
魔法	ウイングオブソウル
入手方法	在第1章第10节，从一层地图右上的楼梯蹬上城堡二层，在宝箱中取得。



武器名称	デボルポボル
攻击力	4→10→12→15
锋利程度	非常锋利
攻击范围	广
重量	2.1kg→2.2kg→2.3kg→2.4kg
材质	钢铁
连击段数	3→6→9→15
魔法	クリムゾンフィーラー
入手方法	在第1章第8节，从城离开后有很多敌人的地方，将那里的敌人全部消灭后出现了隐藏宝箱出现的提示信息。

武器名称	涅磐の短剑
攻击力	3
锋利程度	非常锋利
攻击范围	狭窄
重量	1.5kg
材质	陨铁
连击段数	5
魔法	ヴォイスオブザクレセント
入手方法	在第2章第6节区域左上方民家的宝箱中。

武器名称	农民の残梦
攻击力	8
锋利程度	不锋利
攻击范围	狭窄
重量	4.2kg
材质	铁
连击段数	3
魔法	クラッギークロウ
入手方法	在第2章第5节街中的宝箱中获得。

武器名称	背理の镰
攻击力	6
锋利程度	锋利
攻击范围	非常广
重量	3.4kg
材质	铁
连击段数	4
魔法	ファングオブシルフ
入手方法	在[レオナールの饥]第6节将新出现的敌军士兵全部消灭后出现宝箱出现的提示信息。

武器名称	守りの枪
攻击力	16→27→32→35
锋利程度	锋利
攻击范围	非常广
重量	3.2kg→3.4kg→3.9kg→4.5kg
材质	铁
连击段数	5→8→10→13
魔法	ギガンテスクロウ
入手方法	在第3章第十五节，在燃烧的民家中的宝箱中获得。

武器名称	亡国の杵
攻击力	7
锋利程度	不锋利
攻击范围	广
重量	3.4kg
材质	铁
连击段数	3
魔法	ライトニングブラッド
入手方法	在第2章第3节，将桥上敌人全部消灭后出现宝箱出现的提示信息。

武器名称	领主の狩猎刀
攻击力	2
锋利程度	非常锋利
攻击范围	狭窄
重量	1.4kg
材质	铁
连击段数	5
魔法	ケルベロスファング
入手方法	在[FREE MISSION]中的[女神の城]一关，将城周边东北侧山谷中的敌人全部消灭后出现宝箱出现的提示信息。

武器名称	日出国の魔刃
攻击力	14
锋利程度	非常锋利
攻击范围	非常广
重量	2.8kg
材质	钢铁
连击段数	4
魔法	ブラッディネスオブザペイン
入手方法	在第4章第5节，将荒野中央的4个“オーガ”全部消灭后出现宝箱出现的提示信息。

武器名称	没落した王家の剑
攻击力	2→4→5→10
锋利程度	非常锋利
攻击范围	狭窄
重量	1.3kg
材质	铁
连击段数	5→8→11→14
魔法	ギュリルクロウ
入手方法	在第1章第9节，在2层有4方向通路的房间中将通路入口的敌人全部消灭后出现宝箱出现的提示信息。

虽然以下的武器基本上都已经入手了（也有没拿到的）但是因为攻略时间有限所以也就没有去修炼这些武器仅仅能将入手方法公布希望诸位看官原谅。

■武器名称：骨砕き

入手方法——完成第1章第2节入手。

■武器名称：白蜡の剑

入手方法——在第3章第7节沿着左侧壁边前进就会发现宝箱。

■武器名称：轮回转生

入手方法——在第4章第六节，从初始地点一直向地图最上方移动就会发现宝箱。

■武器名称：死神の大镰

入手方法——第11章第2节，从初始地点前往右侧第2个房间就会发现宝箱。

■武器名称：考问部屋の肉块

入手方法——在[レオナールの饥]第3节，将地图最北侧的骑兵全部消灭之后靠近初始地点的建筑物与建筑物之间会出现宝箱。

■武器名称：首切り包丁

入手方法——在[FREE MISSION]的[宁静の森˜上空]一关中130秒之内将敌人全部消灭，过关后取得。

■武器名称：炎风の锤矛

入手方法——在[FREE MISSION]的[宁静の森˜妖精之谷]一关将宫殿周围的敌人全部消灭，过关后获得。

■武器名称：鱼人の之杖

入手方法——在[FREE MISSION]的[月の砂漠˜上空]一关中不使用魔法并且在180秒之内全灭敌人，过关后获得。

■武器名称：破狱の针鼠

入手方法——在[FREE MISSION]的[月の砂漠˜砂漠神殿]一关中，MISSION开始后20分钟于废墟中出现宝箱。

■武器名称：圣なる槌矛

入手方法——在第5章第3节的地上战中，将地图右侧的投石器周边的敌人全部消灭后，出现宝箱出现的提示信息，ESAY模式入手不能。

■武器名称：焰の篑

入手方法——在第6章第4节中，将2层四周的敌人全部消灭后在中央的房间中出现宝箱。

■武器名称：月光と暗

入手方法——在第8章第5节中，将4个封印全部基础后在地图右下侧出现宝箱。

■武器名称：不净なる斧

入手方法——在第9章第2节出现宝箱。

■武器名称：人斩りの断末魔

入手方法——在第10章第2节将敌人全部消灭后在二层出现宝箱。

■武器名称：渴きの战斧

入手方法——在第10章第3节中进入一层最后区域的入口后出现宝箱出现的信息，宝箱的位置在一层（本关的任务时间只有3分钟，要抓紧）。

■武器名称：王妃の玉座

入手方法——在第10章第3节中与二层出现宝箱。

■武器名称：叹きの锤矛

入手方法——在第10章第三节，从初始地点一直向左前进发现宝箱。

■武器名称：瘦躯の魔术师

入手方法——在第11章第1节将敌人全部消灭（含三层的敌人）后返回二层出现宝箱，EASY模式入手不能。

■武器名称：古の霸王

入手方法——在第11章第1节中将一层的敌人全部消灭后出现宝箱，EASY模式入手不能。

■武器名称：骷髅の宴

入手方法——在第11章第二节中，MISSION开始后15分钟出现，EASY模式入手不能。

■武器名称：贵正

入手方法——在第12章第3节将初期配置的天使消灭后出现，EASY模式入手不能。

■武器名称：パールベリトの泪

入手方法——在第12章第3节中连续斩杀小孩自外形的敌人后出现宝箱。

■武器名称：忘却の羽毛

入手方法——在第12章第6节中，经过15分钟后出现宝箱出现的提示信息，位置在地图中央西侧的道路。

■武器名称：地龙の钩爪

入手方法——在[セエレの祈]第2节中出现宝箱，EASY模式入手不能。

■武器名称：兵士长の圣枪

入手方法——在[セエレの祈]第6节左侧岩石的阴影内出现宝箱。

■武器名称：双子の牙

入手方法——在[セエレの祈]第8节将杂兵全部消灭后出现宝箱，EASY模式入手不能。

■武器名称：铁块

入手方法——在[セエレの祈]第9节“コロシアム”全胜后入手，EASY模式入手不能。

■武器名称：解放の剑

入手方法——在[FREE MISSION]的[雪の荒野˜上空]一关中，限制条件不明。

■武器名称：处刑台の记忆

入手方法——在[FREE MISSION]的[雪の荒野˜石の隐れ家]一关中，将地图东侧的敌人全部消灭后出现宝箱。

■武器名称：护卫队士の誓

入手方法——在[FREE MISSION]的[青き丘陵˜上空]一关中获得，制限条件不明。

■武器名称：圣石の杖

入手方法——在[FREE MISSION]的[青き丘陵˜丘陵地带]一关中斩满1234人后出现宝箱。

■武器名称：堕天使の枪

入手方法——在[FREE MISSION]的[空中要塞˜上空]一关，以80%以上的残存HP完成后入手。

■武器名称：招雷の枪

入手方法_在[FREE MISSION]的[空中要塞˜空中要塞内部]一关中，将一层相邻的两个房间中的敌人全部消灭后出现宝箱出现的提示信息（斩满150人），宝箱的位置在二层左上侧的房间。

■武器名称：破戒の锤矛

入手方法——在[FREE MISSION]的[海上要塞˜上空]一关，在2分30秒以内完成后入手。

■武器名称：皇帝の枪

入手方法——在[FREE MISSION]的[海上要塞˜海上要塞内部]一关中将放有钥匙的宝箱全部回收后，出现宝箱出现的提示信息（一层7个宝箱、二层2或3个宝箱、三层1个宝箱），宝箱位置在一层。

■武器名称：少年の欲望

入手方法——在[FREE MISSION]的[帝国都市˜上空]一关中以5分以内完成后入手。

■武器名称：联合军兵士の剑

入手方法——在[FREE MISSION]的[封印の森˜上空]一关中入手，限制条件不明。

■武器名称：ゆりの叶の剑

入手方法——在[FREE MISSION]的[封印の森˜帝国军驻屯基地]一关中，经过25分钟后出现宝箱出现的提示信息，位置在距离初始地点最远的“TARGET”背后，EASY模式入手不能。

■武器名称：雷龙の叫び

入手方法——在[FREE MISSION]的[海の神殿˜上空]一关中，不使用魔法完成关卡，其余限制条件不明。

■武器名称：恶魔の铁棍

入手方法——在[FREE MISSION]的[红き岩山˜上空]一关，在3分钟以内完成，其余制限条件不明。

■武器名称：南海の魔神

入手方法——在[FREE MISSION]的[红き岩山˜险しき山岳]一关中将敌人“オーガ”全部消灭后出现宝箱出现的提示信息。

■武器名称：风神の闪击

入手方法——在[FREE MISSION]的[红き岩山˜コロシアム]一关中出现的宝箱中取得，其余制限条件不明。



补充剧情出现条件一览

第二章 「交错」

第五节 [远くの音]

与契约者レオナール相遇并完成第三章第3节。(本节出现分支选择：1、封印の森へ行く；2、封印の森へ行かない。)

第九节 [救济と杀戮]

20分内完成第二章第8节。

第十节 [孤独な战い]

完成第二章第9节。

第十一节 [レオナールの悔恨]

完成第二章第十节。

第十二节 [なぶり]

完成第二章第十一节。

第十三节 [焼き讨ものあと]

完成第二章第十二节。

第十四节 [暗の手触り]

完成第二章第十三节。

第二章 「邂逅」

第四节 [无念の思い]

与契约者レオナール、アリオーシ并完成第三章第3节。(本节出现分支选择：1、海の神殿へ行く；2、砂漠の神殿へ行く。)

第四章 「背反」

第六节 [セエレの妹]

与契约者アリオーシュ、セエレ、レオナール相遇后完成第四章第5节。

第十节 [母との别れ]

不明。

第十一节 [生存者]

完成第四章第十节。

第十二节 [セエレの友达]

完成第四章第十一节。

第九章 「镇魂」

(完成一周目主线后出现)

第一节 [ドラゴンの息吹]

第七章第4节在4分30秒内给予ブラックドラゴン80%以上的伤害，完成第八章第9节。

第四节 [恶魔之翼]

完成第九章第4节。

第十章 「迷走」

(完成一周目主线后出现)

第一节 [结界]

与契约者アリオーシュ、セエレ、レオナール相遇后完成第五章第8节，完成第八章第9节。

第二节 [海鸣り]

在第十章第一节中全灭敌军。

第三节 [神の意志]

完成第十章第二节。

第十一章 「别离」

(完成第十章后出现)

第二节 [かくれんぼ]

在十一章中找到マナ并完成。

第十二章 「混沌」

(完成第十一章后出现)

第十三章 「真实」



(完成第十二章后出现)

分支：[セエレの祈](完成第四章第十二节后出现)

第1节 [岩の道]

完成第四章第六节。

分支:[アリオシ-ュの奇]

(在第三章第四节出现的选项中选择"海の神殿へ行く"后出现)

分支:[レオナ-ルの饥]

(在第二章第五节出现的选项中选择"封印の森へ行く"后出现)

明人的攻略日志



2003年9月14日(星期日)晴

经过一天的休整之后开始着手《骑龙者》攻略的制作，游戏的片头字幕部分做的很出色，大有一种SF类电影的感觉。工作已经完成的星尘大海因为在家中闲来无事便也跑到编辑部来看明人攻略，10分钟后，星尘大海进入熟睡状态……中午吃过拉面回来发现星尘大海已经不见了踪影，只有墙上贴的一张纸条，上书："比在家还无聊…"。

下午的攻略速度比预计中要快上很多，到晚上十一点左右的时候已经完成了第四章的攻略，遂感慨游戏整体的难度实在不是很高，而且战场的变化实在是太少，又没有BOSS可以欺负，难怪星尘大海那么快就睡过去了。正在感慨中，星尘大海再次杀到了编辑部来看明人攻略，问其"何以如此？"，答曰"失眠"。

2003年9月15日(星期一)晴

清早一到编辑部便被小编众团团围住询问游戏情况，似乎都对《骑龙者》期待很高，在阐述昨日情况后皆做鸟兽散……今天完成了一周目攻略，穿版之后发现主线剧情居然只占到50%，余下的全部是补充剧情！这点做的实在出色，应该可以算做是这个游戏最出色的设定了吧。

说起来，今天攻略的时候还发生了很恐怖的事情，那是从木头君开始的……接近正午的时候明人正在安静的攻略中，突然！房门被慢慢打开，还传出了恐怖片中常常出现"咿~~~吱~~~"的声音，从门缝中隐约可以看到木头君那张充满怨恨的脸，更颤抖着发出了"我好恨啊~~~"的声音……大概5分钟之后PERFECT也做了同样的事情，再之后是MASCAR和天师。直到下午下班的时候才从宇部君那里得知原来那几位是因为开销过大没了饭费，原想从明人这边诈出顿饭来，但无奈选择的对象反应实在是太过迟钝……

2003年9月16日(星期二)晴

攻略展开后的第三天，今天的目标完成全部补充剧情！所幸今天没有什么怪异的事情发生，总算是塌塌实实的完成了游戏全部剧情方面的攻略……按理说SQUARE-ENIX的实力应该更厉害的，但是《骑龙者》这款游戏实在是太凑合了，剧情方面也是中庸的设定加上落俗的表现手法，啊……打击太大了……

中午吃过午饭后顺便买了几个柠檬回来当水果，虽然最早吃的时候感觉很酸，但是吃习惯了其实也很好吃的，而且柠檬的营养价值也很高的，回到编辑部后直接杀奔到《动新》那边去搜刮动画，却发现了最新一期的《GUNDAM ACE》，大喜之下将柠檬丢在一旁也不理正在工作的AKIRA等人开始翻阅，但是当明人再次抬起头的时候却发现屋内是另外一番景象：AKIRA大人拼命的漱口，JEDI则是捂着腮帮子在沙发上挣扎，而雪拉小姐干脆直接昏倒在了电脑桌前……他们到底怎么了？

2003年9月17日(星期三)雨

通过昨夜通宵的修炼武器，手中的很多武器都已经达到了满级，但是今天是攻略的最后一天了，看着那几十把的武器实在是不甘心。早晨小睡了两个小时之后开始录入并同时对攻略进行整理……品着甘甜的红酒，伴着蒙蒙的细雨，耳旁不时传来的小编众高呼饥饿的嚎叫，在这样的环境中写攻略实在是一种享受~

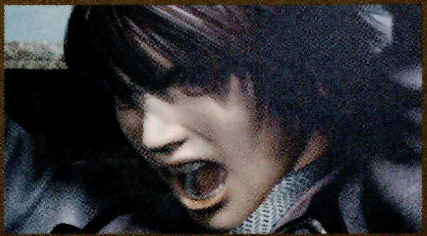
下午六点左右攻略全部完成，正好赶上回家吃晚饭……结果被小编众硬拖去吃饭，莫名其妙的就消失了一周的生活费。

2003年9月18日(星期四)雨

攻略完成后的第一天，凌晨四点余，接到PERFECT电话，曰："起床。"，大怒之下愤然挂断，10分钟之后再次被电话铃声惊醒，听筒另一端木头君正在高呼起床……随后顺序为星尘大海、MASCAR、天师……

另：宇部君因不能熬夜，也就没有打骚扰电话，当然，这是后话了。

■文/农民の残梦·明人





哨声响起

又是一款GBA上最新的模拟养成类足球游戏，初一看给人感觉酷似GBA版《天使之翼》，但却与其同名漫画原作一样，也有着独特的新颖的风格，若是看过原作漫画的玩家上手后更会有亲切的爱不释手的感觉，且抛开原作剧情不谈，本作也是一款极具内涵的掌上精品，看来KONAMI不仅想独霸SPG这块蛋糕，也暴露出其欲侵占足球SLG这份领地的野心。

言归正传《whistle！哨声响起》这部同名漫画虽在国内闻者不多，但在日本却是有着与《天使之翼》一样高人气风格不同的足球题材漫画。其主题曲《sweet days》的演唱者以及主角风祭将的声优，正是大家熟悉的之前常在《电软》露面的小向美奈子。本游戏是以风祭将等主要人物所在的樱上水中学参加东京中学生足球大赛为主线，并以打倒足球名校武藏森学园为最终目标。

■文/NAKAZAWA

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003.2.27
	类型：SLG	价格：4800日元	其他：——

1 游戏系统

在游戏开始菜单上除了はじめから（开始新游戏）和つづきから（继续游戏）之外还有一项アルバム，其中陈列着在剧情中将能搜集到的所有84张写真图片，具体将在后面专门讲解。

开始新游戏后，玩家将指挥樱上水中学足球队，可供操纵的球员从头到尾都一成不变的11位球员以及中途替补客串出场的サン太，每场比赛后每位球员的各项能力都会得到一定程度的上升（见能力成长表），且能力增长的具体幅度与比赛结果也有着直接的联系，比赛成绩越好(净胜球越多)能力数值增加得也越多。除了每场比赛后的能力会增长，平时的训练也能每次提升1点能力值且触发不同的主角事件，而且训练只能提升风祭、水野、シゲ和不破四名主角球员的能力,其余的球员是无法参加训练的，其名字在游戏页面上分别以红色和绿色区分表示。比赛时的阵型也只能使用固定的4-4-2，不过由于游戏者操作球员的自由度很大又是典型的SLG战争模式所以也不存在阵型的局限，完全可以自己任意调动球员位置。



游戏设定的球员位置表，其中打红星标记的为主角球员。

游戏的进程以“日”为基本单位,剧情则以每场比赛为主线向前推进，共30日和进行10场比赛，而无比赛的时间则将每日划分为午前和午后两个训练时段，选择不同的球员进行训练后会触发不同的事件而推动不同的游戏剧情，在不同的事件中也会得到不同的原作写真图片。既然是足球题材，比赛当然就是其中的重点，本作的比赛与其说是足球比赛还不如称之为一场SLG战争，因为除了多了足球要素之外可以说就是一场场经典的SLG类型战争，这里将能彻底发挥你的指挥调度球员的战术能力。

2 比赛系统

比赛有一些《天使之翼》的影子,与之不同的是《天》中遭遇时是用卡片能力决定结果，而本作则为每位球员设定了各项基本能力。比赛上下半时各30分钟，每方执行一次球员部署会用掉30秒钟，每回合一分钟即一场比赛就是一场60回合战役，遗憾的是当本方大比分领先确保本场比赛胜利时也不得不花上大把时间耗完剩余的无聊回合，倘若能增设委任的选项本作就更完美了，比赛场地被分12×9的方格，每个方格可以容纳两名球员，但不可能是本方的两名球员，各方的球员只能居于每个方格的同一侧，每次移动以方格为基本计数单位，每格消耗行动点数1，除了移动会消耗行动点数外，每个动作也同样都会消耗，并以每个动作的结束作为本次行动的完结，持球球员的动作有パス（传球），シュート（射门），无球球员的动作包括マンマーク（盯人）和スライトイング（铲断），当同格内有对方球员时移动摆脱需消耗2点行动数，若为持球摆脱同格对方球员和邻近球员都会遭遇对方的抢断事件,盯人的mark动作事件只能针对对方的无球球员，被盯方下回合基本上只能进行移动且每格消耗力为2点，而盯人球员下回合将不能进行任何操作，本回合本方球员的行动结束是以持球球员的操作完成为标志，所以往往尽量最后使用持球球员，行动点数为0时本回合该名球员即结束行动，在下回合时行动点数又回复原值。值得注意的是在比赛中善加利用盯人动作和主动迫使对方反盯自己以及摆脱盯防拉开位置是创造进球条件的关键，这也正是体现战术运用的能力。持球球员也要尽量避免与对方的同格接触而遭遇抢断，抢断成功也往往造成打反击破门的机会，防守反击永远都是制胜法宝。守门员不可直接部署，只有当其持球或开球门球时才能进行パス动作。

比赛中还有一点关键的因素就是主角球员能够使用包括射门、传球、过人摆脱以及抢断的必杀技，在其能力值右上方有一蓄力槽。每回合结束蓄力槽内的数值都将会有一定程度的上升，上升程度与赛前剧情和事件的发生有关，出现某某“やる气アップ！”字样后该名球员的士气将会得到提升，士气高则必杀技蓄力槽提升得也快（从最低的两回合上升10%到单回合上升40%不等），不同动作的必杀技发动所需的蓄力百分数不同，从最低的20%到100%的都有，只是依据数值的高低而产生不同的效果，一般说来数值越高成功率和效果也就越好，遭遇对方一般球员时使用必杀技都能成功，但若是碰上对方也拥有必杀能力的主角球员也使用必杀技的遭遇画面时则往往只有看运气了，需要提醒的是必杀技的使用几乎完全是被动的发动，即蓄力百分度达到该动作所需的最低值时使用该动作就会发动该动作的必杀技，抢断和摆脱所需最低值为20%，传球为30%，射门视射门距离的远近，远处需要至少60%以上，近处为50%，由于一般情况下的射门成功率都很低，几乎难以进球，所以都尽量将必杀技的发动用于射门才可能进球，因此当己方球员处于射门必杀条件时应尽量避免远距离的持球奔袭和与对方球员的近距离接触，因为只要任意的必杀动作发动后蓄力槽都将归零。当守门员蓄力槽达到30%以上时遭遇对方射门也可以被动发动守门员的扑球必杀技。





综上所述，可以得出合理利用マンマーク和必杀技的发动，将是掌握和控制一场比赛的关键所在。

比赛中按L键不松可以显示球场

的方格便于行动点数的计算，R键可将光标移动到未行动球员，start键可调出功能菜单结束本回合或保存当前进度，又成全了各位的S/L大法，特别是在射门前save，进球得分基本上都来自于本方的三名主角球员，期待其他球员的进球无异于天方夜谭，不过对方想要攻破己方的球门也不是件容易的事，所以总的说来本作比赛的难度还是偏低，用简单的防守反击加边路进攻战术净胜五、六球都很正常。

3 本方球员介绍及使用

由于比赛中所使用的球员是固定的，加之本作更像是一款以足球为武器模拟战役，因此有必要将玩家要使用的人物角色及其特点进行介绍。在全部进行的10场比赛中将能使用11名球员（在第21日对阵明星中学替补手臂受伤シグ比赛的前锋サン太仅出场一次），由于没有后备替补加上又是足球战役所以也就没有球员的体力设定。

本游戏中的球员可大致分为主角球员和一般球员，主角球员都有极高的能力和拥有发动必杀技的能力，往往也是决定比赛胜负的关键，本方的主角球员与一般球员的不同还体现在前者能够在平时进行训练提升能力，而后者只有通过比赛提升能力。球员的位置属性是固定的，因此阵型是3－5－2，有两名前锋，一名中场和一名守门员共4名主角球员，虽没有后卫主角球员，但花泽的极高的防守能力却是足以瓦解对方的任何攻势。

主角球员



原作漫画主角，身材矮小的天才，是个注定会像大空翼一样成为英雄般的人物，本是原武藏森的替补球员，不甘心于此的他来到了樱上水中并不断地刻苦练习渐渐地成为了受人尊敬的优秀球员。在本游戏中更是射门力最强最值得信赖去完成最后一击的人，但传球和防守能力较弱。



水野龙也，第二男主角，坐镇中场，是樱上水中综合能力最强的球员，乃足球名校武藏森监督桐原之子，但却拒绝加入武藏森足球队。外表俊秀冷漠，传球力极强，射门、盘带、行动力和防守抢断能力也都很高，是球队攻防组织的灵魂。



优秀的前锋，射门能力强，也是本队中控球盘带能力最强的球员，当风祭被对方盯死时，他也能很好地完成破门的任务。



不破大地，天才守门员但同时也是樱上水中有名的问题学生，悟性极高，有他把守的大门是值得放心的。

一般球员



防守力极高的后卫，能力增长幅度也较大，是一般球员里能力最接近主角们的，抢断成功率极高，是本队防守反击开展的重要棋子，值得重用，将其放在中前场进行阻截往往会有意想不到的效果。



防守力仅次于花泽的中卫，将其放置于拖后的位置来保证后方的安全。初登场防守能力与花泽一样，但能力增长幅度不如后者。



是本队能力最弱的球员，但后来在不破的帮助下进行特别训练后防守能力便有了大幅度的提升，与五味一起组成坚固的后防，但致命的缺陷是行动点数很低。



中前卫，各项能力指数都较高，是本队中场球员中防守力最高的，其能力成长幅度也较高，是一名很有潜质的球员。



右边前卫，传球能力不错，是边路通道的重要中转球员。



传球能力仅次于水野的优秀左边前卫，与高井一样在边路的进攻中发挥着重要的作用。



初登场时能力不错，但缺乏潜力，能力增辐太小，在游戏后期的缺陷同样是行动点数太少。



サン太，替补前锋，能力极低，行动点数只有2，可以说是几乎毫无用处。因此他仅在第七场与明星中学的比赛中顶替手臂受伤的シグ客串出场一次。

4 训练及球员能力提升

训练 在没有比赛的20天中将可以对风祭、水野、シグ和不破四名主角球员进行能力提升的训练，由于分为了午前和午后的训练，所以总共可有40次训练，每次训练提升所针对训练的能力值数1点，值得一提的是选用4人中的不同的人训练后发生的剧情事件，也将因所选的人不同以及出现的剧情对话选项的不同而发展不同的剧情，得到不同的写真，一般来说也会产生该球员的やる気アップ而提升其士气。

FW和MF与GK的训练内容有所不同，不同的训练安排所针对提升的能力也各有不同，具体见下表：

球员	训练内容	提升能力
FW：风祭将	シュcrート	Shoot+1
シグ	ドリブル	Keep+1
MF：水野龙也	パス	Pass+1
GK：不破大地	PK	Def+1
	セーブ	Keep+1
	パス	Pass+1

●训练时可按B键省去动画直接看结果。值得提醒的是若多加强ドリブル的练习将非常有助于行动点数的增长。

能力提升及其成长分析

比赛结果直接影响到赛后全队球员的能力增长，甚至包括过程中曾发生和使用过的每个动作，比如控球移动提升keep和行动力，射门提升shoot，传球提升pass，抢断和マンマーク提升def，也并非每次每项能力都会增长，这与该球员某项能力的成长率有关，但每个球员之间的成长幅度比却是一定的。具体每名球员的的成长率和成长幅度分析见下表：

各能力成长率表：

	风祭	水野	シグ	不破	花泽	五味	野吕	森长	田中	高井	古贺
shoot	100%	90%	100%	80%	50%	50%	30%	70%	80%	50%	60%
pass	50%	100%	70%	80%	90%	70%	50%	100%	100%	100%	100%
keep	90%	90%	100%	70%	70%	60%	50%	50%	30%	70%	20%
def	70%	90%	80%	90%	100%	90%	100%	70%	90%	70%	70%
行动点数	30%	40%	30%	20%	20%	20%	10%	20%	20%	20%	10%

各能力成长幅度表：

	风祭	水野	シグ	不破	花泽	五味	野吕	森长	田中	高井	古贺
shoot	★★	★	★	△	△	△	△	▲	▲	▲	▲
pass	△	★★	▲	▲	★	▲	△	★	★	★	★
keep	★	★	★	△	▲	▲	△	△	△	△	△
def	▲	★	△	★	★★	★	★	★	▲	▲	△

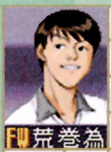
注：★★—每次能力增长数值在4～7之间；★—能力增长数值为3或4；▲—能力增长数值为1或2；△—增长率低几乎不增长或增长偶尔为1。

5 游戏比赛流程

1.Match-01 VS肋荣一中

第1日训练，把训练机会全留给风祭提升shoot，其后选择到部屋接到来自肋荣一中荒卷为的挑战，第2日开始游戏的第一场比赛。

对方主角球员：荒卷为五郎



	shoot	32
	pass	26
	keep	34
	def	23
必杀 无	行动力	3

对方阵型：3-5-2

因为是第一场比赛，所以难度不是很大，后方留下野吕和五味两人绰绰有余，当对方进攻时只需留意荒卷为的跑位即可，其他的球员都是垃圾不用理会，多把射门机会交给必杀技蓄力槽的风祭和シゲ，不过就算近距离的普通射门在本场比赛也有很大几率破门，净胜4球应该很正常。

2.Match-02 VS 岩工

第3日训练，第4日对阵岩工，可让水野和风祭分别练习ドリブル，这样的好处是利用他们行动力成长率高的特点累积训练尽快促使其行动力提升，这样在之后的比赛进攻中将占很大优势。

尾形智 (FW) shoot:34 pass:21 keep:40 def:25 行动力:3 有必杀技。

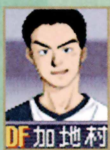
对方阵型：4-4-2

对方中前场能力很差，采用上场比赛同样的防守战术可以让对方几乎没有任何射门机会。经过上一场比赛的锻炼，此番即使面对对方拥有必杀的尾形也是很easy的事情，但4名后卫的极高防守力达到了在初期已经算很高的39，因此持球球员应尽量避免与其正面的接触，所幸四名后卫的行动力都只有2，多派几名中场球员到前场对其展开紧逼战术限制其移动从而拉开空当为风祭等制造舒坦的射门机会，如此应当能轻松获胜。

3.Match-03 VS洛叶中

第6日将在雨天与加地村率领的洛叶中进行恶战，建议在第5日加强不破的防守练习，以便应付未知因素更多的雨战。

对方主角球员：加地村天翔



	shoot	45
	pass	24
	keep	34
	def	40
必杀 有	行动力	3

对方阵型：4-4-2

由于是雨战，所以传球的准确性大打折扣，相应地铲断球成功率提高，禁区附近射门的不确定因素也增多，加强射门也会有意想不到的收获。由于对方是4-4-2阵型，限制了本方的边路进攻，对方球员整体实力也较高，由加地村领衔的后防相当坚固，可以说本场比赛是难度较大很有挑战性的一场。

4.Match-04 VS飞叶中

第7日让水野进行训练，变会揭开武藏森监督桐原与水野的身世关系，第8日将与女性监督西园寺所带领的飞叶中激战，而拥有多名优秀球员的飞叶中将是樱上水目前遭遇到的最强大的对手，真正的考验从这里开始。

对方主角球员：椎名翼、井上直树、黑川、五助、六助



	shoot	46
	pass	35
	keep	42
	def	54
必杀 有	行动力	4



	shoot	27
	pass	40
	keep	36
	def	33
必杀 有	行动力	3



	shoot	33
	pass	40
	keep	43
	def	33
必杀 无	行动力	4



	shoot	22
	pass	31
	keep	34
	def	47
必杀 无	行动力	3



	shoot	22
	pass	31
	keep	34
	def	47
必杀 无	行动力	4

对方阵型：3-5-2

因为对手极其强大，所以每一步配置都显得非常重要，对方以椎名为首的防守简直无懈可击，椎名以其54的高防守力加上为4的行动力再配以必杀足以称霸大半个场地，惟一找到对方漏洞的办法就是牺牲一名中场球员，对椎名展开全场的紧逼再将其吸引至本方后场，利用花泽的抢断在对方进攻时找到施展防守反击的机会，一旦得球便交于此时本方行动力已经达到4的水野或风祭，切记在前场留两名能力低下的废人以便在反击利用他们紧逼对方的五助和六助两名边后卫，使其难以脱身抢断我方持球球员，从而为风祭等人顺利地杀入禁区创造破门机会。除了椎名对方还有一名行动力为4的右前卫黑川也值得提防，所幸其抢断能力低且无必杀。

5.大会前的集训

从第9日到第13日为了备战东京都中学生的足球大会，樱上水中的球员将进行为期5天的集训，可以利用这5天将10次的个人训练分配给四人中所需要的能力上，尽量提升强项能力切莫去无谓地提升弱势能力，尽量提升实用的能力比如风祭、水野等的射门和控球以及不破的防守，在这期间也可注意训练后不同的剧情写真的搜集。

6.Match-05 VS 江户川一中

对方主角球员：小岩铁平



	shoot	52
	pass	29
	keep	53
	def	30
必杀 有	行动力	5

经过5日的集训加上14日的训练，樱上水的主角球员们能力应该都提升了不少，此时队中应该也至少拥有4名以上行动力在4以上的球员，做好准备接受更多强敌们的挑战吧。

对方阵型：4-4-2

对手是非常平庸的一支球队，整体实力甚至还不如之前最初几场比赛的对手们，尽管对方主将小岩的个人实力不俗，但其作风太过于独断专行，自恃行动力为5像无头苍蝇一样带球到处乱撞，只要在其跑动路线上设置好阻截球员便能轻松地打反击破门得分，所以本场比赛的难度最低，很容易创造高分记录。

7.Match-06 VS高绳中

从本场比赛开始每场比赛之前都将有两天的训练时间，第18日又将在雨中进行水战，对手是杉原多纪所在的高绳中。

对方主角球员：杉原多纪



		shoot	45
		pass	68
		keep	63
		def	41
必杀	有	行动力	4

对方阵型：4-4-2

又是雨战，又是4-4-2，同上次雨战的战术一样，虽然对手在能力上要强一些了，但经过多场比赛成长的樱上水中的球员们也相应地渐渐变得强大了，只要看管好杉原，轻松拿下比赛没有任何问题。

8.Match-07 VS明星中

对方主角球员：鸣海贵志、



		shoot	58
		pass	35
		keep	92
		def	36
必杀	有	行动力	4

シゲ手臂的意外受伤将缺席第21日对明星中的比赛，由能力极低的サン太在本场临时替补出场，樱上水的进攻实力将受到削弱，而对手锋线上又是个人能力很强的鸣海和设乐两人，做好要打硬仗的准备。

对方主角球员：设乐兵助



		shoot	52
		pass	67
		keep	58
		def	47
必杀	有	行动力	4

サン太 （FW）shoot:23 pass:12 keep:18 def:13 行动力:2

对方阵型：3-5-2

シゲ的缺阵在进攻上的影响是显而易见的，而替补出场的サン太行动力只有2，可以说几乎就是个摆设。反之对方的鸣海却有着控球为92的超高能力，一旦让他得球后几乎是很难再抢断下来，所以只有派两人轮番紧逼他尽量不让他拿球，相对地另一名前锋设乐要容易对付多了。本场比赛最好的破门办法还是多从两个边路打反击，要尽量扯开对方防守球员的空当找机会由风祭和水野使用必杀一气呵成地射门。

9.Match-08 VS国部二中

シゲ伤愈归队，但因错过了一场比赛而错失了提升能力的机会，所以不妨把第22和23日的训练机会留给他，而且还能大大提升士气，在接下来第24日的比赛中便可频繁地发动必杀。

对方阵型：4-4-2

尽管对方的整体实力很低，正好我方又处于士气高昂的时候可以不断地发动必杀破门，但对方的天城却是个大麻烦，是个让我方随时都不敢放心的人物，高射门力、高控球力和为5的高行动力的他可以轻松地通过我方的防线而直面守门员破门得分，甚至可以能够一开中线球我方还未触球便单骑闯关破门得手，所以一旦当他拿球时要尽快收缩采用人海战术密集防守，否则便会一败涂地。也许这场比赛你能够进很多球，同样地你也会发现自己的大门头一次失掉如此多的球。这绝对是一场对本方防守最大考验的比赛。防好孤僻的天城，其他的人都形同虚设，争取得到更多的净胜球在决战前提升更大幅度的能力。

对方主角球员：天城燎一



		shoot	70
		pass	38
		keep	72
		def	40
必杀	有	行动力	5

10.Match-09 VS 飞叶中

第27日在准决赛再战飞叶中，对方已是老对手了，还是采用同样的战术对付他们吧，虽然对方能力也有所提高，但走到今天的樱上水中也已今非昔比了，除了射门力达到80以上的风祭、防守力在75左右的花泽和各项平均能力都在60左右的水野，应该还有2～3名行动力达到5的球员，此时几乎可以很轻松地解决他们挺进与武藏森的最终决战。

椎名 （DF）shoot:76 pass:56 keep:67 def:75 行动力:5 有必杀技

井上 （MF）shoot:45 pass:57 keep:61 def:51 行动力:5 有必杀技

黑川 （MF）shoot:51 pass:58 keep:67 def:51 行动力:4 无必杀技

五助 （DF）shoot:40 pass:49 keep:56 def:69 行动力:3 无必杀技

六助 （DF）shoot:40 pass:49 keep:56 def:69 行动力:3 无必杀技

11.Match-10 VS 武藏森

第28、29日的训练若单纯是为了提高能力已经没有任何意义了，毕竟大战在即，此时不妨做些实用的事比如将四次训练的机会平分给四名主角球员，这样可以让他们在随后的剧情事件中使得自己的士气提升从而在第30日决战中能更快地蓄满必杀技槽。

对方主角球员：藤代诚二



		shoot	76
		pass	48
		keep	86
		def	51
必杀	有	行动力	5

对方阵型：4-4-2

樱上水中历经近一个月的训练和比赛终于来到了与武藏森中学的最终决战，不仅仅是风祭和水野为了向大家证明自己的能力的时刻，更是樱上水众人体现团结齐心的力量也能战胜武藏森这样的强敌的光辉时刻。就这场比赛来说，已经成长起来的樱上水已经能够战胜任何对手了，你会发现本来期待的一场硬仗却远没有想象中的那么难以应付，原来自己的球员们已经可以轻松地击败对方了，尽管藤代和三上等人是那么地出众，还是使用以前的紧逼和防反吧，藤代也不得不在比赛结束的那一刻低下他那高贵自信的头。

对方主角球员：涉泽克郎



		shoot	41
		pass	51
		keep	60
		def	72
必杀	有	行动力	4

对方主角球员：三上



		shoot	59
		pass	73
		keep	86
		def	61
必杀	有	行动力	5

对方主角球员：笠井



		shoot	46
		pass	49
		keep	64
		def	75
必杀	无	行动力	4

对方主角球员：间宫茂



		shoot	51
		pass	62
		keep	68
		def	83
必杀	有	行动力	5

6 剧情写真搜集

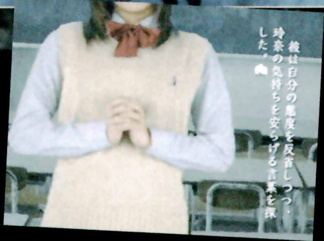
之前提到在游戏平时选择不同的球员训练后再选择不同的剧情分支将会得到不同的漫画原作写真，进入开始菜单的アルバム选项可以看到全部7×3×4共84张写真图鉴，并可以网络联线与好友交换写真，现列出全部图片的出现日期见下表：（注：由于图鉴共分七页列出写真并没有编号所以在此仅根据其所在页的行列位置号表示，左为行右为列，Date表示该写真在游戏中的出现日期）

第一页		第二页		第三页		第四页		第五页		第六页		第七页	
行列号	Date	行列号	Date	行列号	Date	行列号	Date	行列号	Date	行列号	Date	行列号	Date
1-1	2日	1-1	21日	1-1	2日	1-1	11日	1-1	15日	1-1	30日	1-1	29日
1-2	4日	1-2	21日	1-2	3日	1-2	11日	1-2	28日	1-2	26日	1-2	29日
1-3	6日	1-3	22日	1-3	4日	1-3	11日	1-3	3日	1-3	26日	1-3	29日
1-4	8日	1-4	9日	1-4	9日	1-4	1日	1-4	3日	1-4	23日	1-4	29日
2-1	15日	2-1	3日	2-1	11日	2-1	11日	2-1	20日	2-1	23日	2-1	29日
2-2	18日	2-2	3日	2-2	9日	2-2	11日	2-2	21日	2-2	29日	2-2	26日
2-3	21日	2-3	3日	2-3	9日	2-3	13日	2-3	11日	2-3	29日	2-3	26日
2-4	24日	2-4	12日	2-4	4日	2-4	13日	2-4	11日	2-4	29日	2-4	30日
3-1	27日	3-1	30日	3-1	2日	3-1	13日	3-1	14日	3-1	29日	3-1	30日
3-2	30日	3-2	15日	3-2	11日	3-2	4日	3-2	3日	3-2	29日	3-2	30日
3-3	1日	3-3	2日	3-3	9日	3-3	1日	3-3	3日	3-3	29日	3-3	30日
3-4	2日	3-4	2日	3-4	9日	3-4	1日	3-4	30日	3-4	29日	3-4	30日

●值得一提的是在一次游戏完成后还能够继续使用该进度里的能力重新游戏并且对手的能力不会增强，这大大减少了全部写真的搜集难度，但若想搜集到全部84张写真的话至少需要游戏3次以上。由于写稿时间匆忙，以上具体日期若稍有出入，敬请各位达人指正。









你遇到过灵异现象吗？
没有？
你真的能肯定吗？
或许只是你没有觉察吧。
灵异现象往往溶入日常生活中不为人知。
无风无人的公园里自动摇曳的秋千；
漆黑的走廊尽头感觉到人的视线；
室内拂过身体不可思议的冷风；
地板木纹间浮现的人脸；
擦过眼角转眼即逝的人影；
夜半时分木质走廊里传来的脚步声；
与竖立的招牌影子相重叠的人影；
电话听筒里传出自己呼入的回声……
诸如此类的事你从未遇到过？
或者即使你遭遇过，也只当做心理作用敷衍自己不予接受。
实际上，灵异现象并不罕见。
比如……此刻隐约在你身后和你一起望着这个画面的人影。

[互动文字冒险]

PS2 恐怖新闻 ～怪奇！心灵档案～ 【平成版】

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2003.8.7	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

□文/LIGHT（光明·Shining）

（接上期）

第三话 摄影棚的怨魂(续)

又听到脚步声，我寻声走去，原来是脚本家。

我将拾到的剧本交给他，看到剧本后脚本家似乎受到某种触动。

“由于缺乏素材，我便对这个旧剧本作了些加工，写成现在的剧本。20年前，由于拍摄时女演员在摄影事故中身首分离，此后该剧就作为不吉之物被封印起来。但矢良濑毕竟是矢良濑……”

矢良濑这个名字，好像在哪里听到过……对了，他是此片的制片人！

难道20年前的事故与这次的灵异事件有关？

返回玲奈的休息室，地板上放着玲奈脱下的制服，玲奈却不见踪影。

隅川突然推门进来，说自己正在给玲奈换戏装时，玲奈未着上衣突然跑了出去，去向不明。

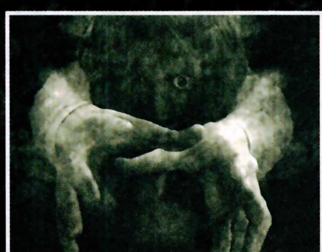
我拿出旧剧本给隅川看，并复述了方才脚本家所说的话。

“原来如此。”隅川低语道。

“据传闻，20年前女演员的死并非缘于事故，而是由于这次的电视剧制片人—矢良濑。矢良濑年轻时曾与女演员交往。但没过多久，矢良濑移情别恋，开始对女演员感到厌烦。矢良濑想与女演员断绝关系，女演员不肯答应，两人多次争吵被人目击。就在此时，摄影现场发生事故，女演员断头而亡。女演员在片中扮演侦探助手，故事高潮时被猎奇杀人犯抓住，用电锯刀切下头颅。在拍摄过程中安全装置不知为何没有启动，女演员当场被一分为二。事后矢良濑虽遭怀疑，但因没有证据而无罪释放。业内人士都认为是矢良濑设计杀害了女演员。”隅川连连叹气道后离去。

正要离开时发现门打不开，感觉走廊里有一种压迫感……

“咔嗒”一声门开了，突然……一个身首分离的幽灵双手死死卡住我的脖子……



清醒过来后再次开门，通向映像室的走廊飘荡着阴森寒气，我预感到再往前走会有危险，必须离开此地！

行至门口，黑暗处传来脚本家的声音。

“今天在摄影棚看到的那个女孩子，与那个女演员长得一模一样。一看到那张脸，矢良濑那家伙就变得非常古怪。”剧本作家蹲下身笑道。

“呵呵呵……那个女孩子危险了，矢良濑盯上她了，不只是矢良濑，或许女演员的亡灵也盯上她了。”

进入美术仓库。

向深处前进时，突然眼前出现从天花板垂下来的双脚，一种沉重而痛苦的呻吟声直接传入我的大脑，吊死之人强烈的怨念封锁了前进的道路，难道吊死之人还在眷念这个世界吗？

延伸到天井的绳子分别挂在三个铁钩上，放下吊挂死人的绳子，听到某种声音再返回刚才的地方，发现死人已经消失。

电锯刀飞转……京子的惨叫声…护身符开始剧烈震动……

我慌忙去推美术作业室的门，颤抖的手几乎抓不住门把。



门打开了，京子无力地靠坐在墙上，昏了过去。

一个奇怪的物体映入眼帘……掉在地上的长长的假发……

凑近过去，终于看清那不是什么假发套，而是更重、更熟悉的东西。

是玲奈！……滚落在地的玲奈的头颅！

玲奈双目圆睁，一直盯向这边，眼球灰蒙蒙宛若鱼目。

对面的玲奈像人偶一样摊开双腿依靠在墙上。

玲奈被纯红的礼服包裹着，不，那不是礼服，是从她体内流出的大量温热的鲜血！

那是上半身赤裸、鲜血交织的没有头的玲奈的身体！

脚下是鱼目圆睁的玲奈，眼前是身着红礼服的玲奈，两个玲奈都被血所包围。

我在血泊中跪下，尚存玲奈体温的鲜血浸透了双膝。

玲奈身首分离……正如恐怖报纸的报道所描述的那样。

尽管事先知道，但结局还是无法改变。

玲奈、光一、舞奈都在我面前眼睁睁地死去。

我的手伸向血泊之中，自己的泪和玲奈的血混合一起，剩下的只有无尽的呜咽。

我已经不知道……是悲哀、还是懊悔……

过去的悲剧，这次又重新上演。

玲奈扮演的角色正是那部电视剧中因事故而悲惨死去的女演员扮演的角色。

这次的事件，大概是扮演同样角色的玲奈被女演员的灵怨恨而导致的结果吧……

第四话 工厂？处刑场？

教师和朋友的相继死去使我心情日益沉重。

然而，新的不幸又接踵而至，父亲经营的工厂倒闭。

经济不景气、业绩恶化，交易伙伴倒闭、银行不给贷款，再加上工人集体辞职…已经不能再继续经营。数日后工厂的设备和厂房都将移交给债权方抵债。

寂静的工厂里只有父亲一人在收拾残局。据说工人们辞职是由于工厂里频发异常现象……

“工厂频发异常现象！”

附近的大学生中村忍的证言：

夜里回家时我经过工厂附近，本应已停工的工厂里，却传出声响并发着亮光。起初以为是机械的声音，向那里望了一眼，结果看到青白色的发光物体像游魂一样在工厂里飘荡，吓得我一口气跑回了家。

[石堂铁工]

父亲工厂破产的传言已经开始在同学间流传。放学后，我逃也似的匆匆离开教室。

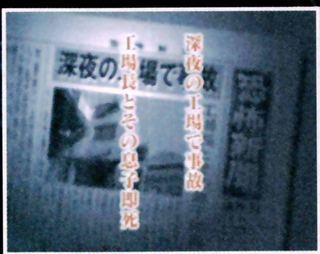
快到校门口时遇见京子，京子已将我的事告诉一灵异网站的创立者三上清美，三上回信表示可以随时找其相谈。

夜晚，我接通了灵能者三上的电话，听声音是一名年轻女性。

“可以肯定你现在已经被恶灵缠上了，事件不会就此终束，恶灵很快会采取新的行动。”三上清美分析道。

[自宅]

正如三上所言，街巷里又传来脚步声……恐怖报纸破窗而入，标题上书“深夜工厂发生事故，厂长及其儿子当场死亡！”。



厂长及其儿子？……是指父亲和我？！

“你不相信吗?恐怖报纸的报道可比俗界报纸更准确。”波鲁塔出现。

我怒视波鲁塔，“恐怖新闻不是绝对准确的！”。

“呵呵呵，就知道你会这么说。不过，到明天你会死！你父亲也会死！你可以做临死前的最后挣扎，但无论你怎样小心也都是无用的！”

波鲁塔消失了，我的脑海中尽是恐怖报纸的预告……

清晨，我劝父亲今天不要去工厂。父亲说工厂即将转给债权人，再不去整理杂务就没有时间了。

[校园]

上课期间，精神恍惚的我对同学搭讪和老师授课充耳不闻。

京子打电话说有事相谈，在校门口等待京子时，我用手机联络三上清美，告诉她昨夜恐怖报纸之事。

三上：看来事态比想象中还要严重。你们二人不要接近那个工厂，只要安全度过今晚，就能证明恐怖报纸不是绝对准确。虽然恶灵仍然不会放过你父子，但可以为调查赢得时间，那个工厂一定有问题，如果能查明原因，就可以防止灾祸发生。

不知何时京子走了过来。

“恐怖报纸是怎么回事？”京子奇怪地问。

我犹豫着该不该说出来，京子意识到在学校讲话不方便，提议去我家详谈。

[自宅]

回到家中，我将恐怖报纸之事说明后，京子与我一起考虑对策。

“报道说父子一起死于工厂的事故，如有一人不在，也许就不会发生，所以，只要学长不去工厂，我想就没有问题。”京子分析道。

但是，即使父亲一人在那里，或许事故也会发生。

正在我们思前想后之际，父亲回来了。

父亲要回工厂整理剩余杂务，并让我前去帮忙。

虽然不去工厂可以避免危险，但如果今晚发生事故失去父亲，我就将追悔莫及。我只有依靠自己的力量找出事故发生的原因。

我答应父亲晚饭后去工厂，父亲先行一步离去。

京子抱住我的手腕竭力劝我不要去，我只好百般安慰她说自己有胜算，并答应一有危险就打电话与她联络，京子这才告辞离去。

[石堂铁工]

进入工厂后，顿感阵阵寒意袭遍全身，整个工厂被一种恐怖的灵气笼罩着。

以前来这里时没有这种感觉，这种灵气才是促使工厂倒闭的原因吧?

按照父亲的指示，我将仓库的材料集中起来以便明天装车运走。经过一个小时工作顺利完成。

父亲还要整理一些文件让我先回家，我劝父亲明天再整理，但父亲执意要今天完成，我只好向父亲提出在工厂内调查，父亲嘱咐我多加小心。

调查途中发现祈祷平安的护符不见了。护符共有三个，一个在出门后向右转的一处堆弃物中，另一个在出门直走通过铁架尽头的角落里，最后一个在厂长室隔壁厂房内。找到3个护符后调查身旁的供奉处将它们放回原位。



将最后一个护符放归原位时，周围发出闪光，整个工厂被护符之光加护……虽然异样感有所减消但还依然存在。

厂长室隔壁内侧发现一个带有强烈静电并紧锁着的房门，门内聚集了工厂内最大的灵能。

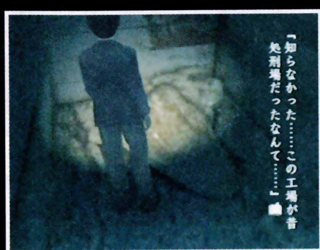
回到厂长室，父亲告诉我开门方法。

“先拧动门把再猛然抬起就可以打开。那个房间过去是仓库，现在已经不使用了。”

用父亲所授的方法开门进入房间，房间内的灵气越来越强烈。突然眼前一片漆黑，前后左右传来亡灵们的声音。不知道他们在说什么，但肯定很不友好。这时感觉到前方一亡灵向我袭来，我的身体被抛向空中继而重重地摔到地上。

起身后发现房间另有一扇门，开门后来到工厂里侧，里侧尽头处发现一倒下的古石碑。其上的古文虽然难读，但还可以看出是一个慰灵碑。

在江户时代，这个地方竟然是罪人斩首的处刑场！被处刑的人当中，既有穷凶极恶的恶徒也有无辜之人，此地聚集了这些人的怨恨。石碑是为了安抚和镇压死者的亡灵而在这个吸收了大量人血的土地上建造的！



我试着将石碑放回原位，但石碑很重，单靠一人之力无法移动。

返回厂长室找父亲帮忙，发现里面空无一人。

从空地方向传来机械的声音，父亲正在那里操纵旋盘。

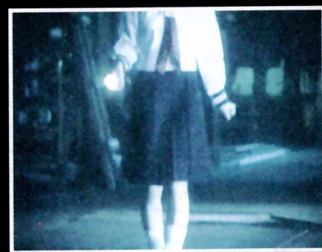
找到父亲说明情况,父亲答应和我一同去将石碑放回原位,正在这时…

吊车突然自行启动，悬挂的数根钢筋剧烈地摇动着，渐渐向我们头上移动。

必须马上离开！但脚却一动不能动，像是牢牢吸在地板上根本拾不起来。并不是由于过度恐惧……低头看去，地板上伸出数个亡灵之手将我的双脚死死揪住。再抬头一看，不知何时，一大批身穿服刑白衣的幽灵浮游在空中已将我们包围……

工厂门口，放不下心的京子正匆匆赶来。





“赶紧护身！仿照父亲的样子组印吟唱！”情况危急，父亲开始使用九字真言护身法。

父亲依次变换着九字真言护法的指法形状，嘴里吟唱“临！兵！斗！者！皆！阵！列！在！前！”，九字真言有祛邪效果，我仿效着父亲的动作……

“错了!看清楚,组印是这样的!”父亲尽全力向我传授。

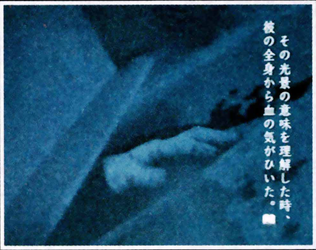
亡灵们开始骚动，我按照正确的指法组印，开始吟诵真言……

“危险！”在父亲的大叫声中钢筋突然落下……

不知道发生了什么。首先感到周身火烧一样剧痛。脑海中又出现恐怖新闻的预言，我已经死去了吗？不，如果死去了，怎么还会感到疼痛呢?

终于明白自己并没有死，但却无法站起。刚才那些骚动的亡灵已经不见了。

钢筋落在我旁边，地板上形成了一片鲜红的血洼，父亲……被钢筋压在下面！



我不顾一切地大叫着父亲，父亲慢慢睁开双眼。

“你没事吧？”父亲问。

然而他已经身受重伤，气若游丝，在钢筋落下的一瞬间，父亲将我撞出去，自己却被压在钢筋下面。

我想跑过去救父亲，但自己背部也因钢筋反弹的重击受伤而动弹不得。

“对不起，我一直否定灵异现象，实际上我也曾有过相似的经历。不想让你也经历可怕的体验，所以，才不想让你和灵异现象扯上关系。但否定灵异现象还是没用的。不过，现在我安心了。你有对抗恶灵的勇气和力量。无论发生什么……你都要相信自己……”

父亲艰难地说出最后的话，随即闭上眼睛。我一遍又一遍地呼唤着父亲。但无论怎样呼唤，父亲都再没有回答，我在恸哭中失去了意识。

微薄的意识中似乎听到京子的呼唤“学长！学长！要振作！学长……！”

第五话

医疗事故悲剧

虽然结果与恐怖报纸的报道不一样，我还活着，但我却没有丝毫的喜悦。

当钢筋砸向我时，唯一的亲人将我撞开替我而死。清醒过来时已经躺在救护车上，之后住进市内的一所医院，虽然只是一周就可以全愈的轻伤，但内心的痛楚与悲伤却无时无刻不在折磨我，使我备受煎熬。

“被诅咒的医院”

原入院患者河本春子的证言：

石堂医院以前就流言不断，起初我没怎么在意，住院时半夜从隔壁无人病房传来奇怪的呻吟声和哭泣声令



我毛骨悚然。出院后我才知道，那所医院是二战前创立的。听说创立时的院长非常残忍，常将患者放在实验台上折磨，致使许多人含恨死去。

[石堂医院]

我所受的只是轻伤，然而主治医生却是石堂医院的院长沼田敦彦。院长本人阴郁寡言，总是一脸阴沉的表情，从不和护士同行，每次都亲自打开绷带确认伤势。大概做院长很闲吧，我不禁这么想。随着背部的伤一天天好起来，疼痛也开始减轻了。

“基本痊愈了。”院长小声嘟囔道。

院长好像注意到了什么，动作停了下来。

“伤口像是脸……不，对不起，我的话很奇怪吧？”

看到我诧异的表情，院长慌忙解开新绷带，将伤口包裹之后卷上绷带离去。

护士打扮的隅川远子进入病房。

“院长的表情怎么那么难看？”隅川瞟了一眼院长的背影随即关上门。

我将刚才院长的话告诉隅川，隅川吃了一惊，继而对我好言安慰。

夜间，隅川为关灯再次来病房。

“咦？你还没睡？还想着白天院长说的话吗？伤口呈现人脸形状只是偶然现象。不要太在意。对了！有传闻说，院长被什么东西附身了，你不觉得他这个人很奇怪吗？喂喂，别当真，我只是想逗逗你罢了。熄灯时间到了，休息吧。”隅川又笑着岔开话题。

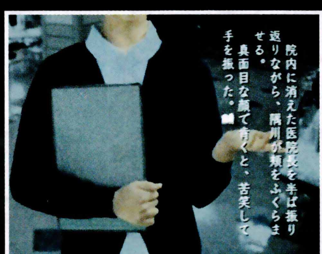
隅川的笑话反而加重了不安感，因为这家医院中确实到处充斥着一种阴森反胃的气息。

数日后，我出院了。

“还得静养二三日。”特意来送我的院长，只说了这么一句话。

隅川与院长擦身而过，向院长点头示意，院长却像什么也没看见似的径直离去。

“唉，也不打个招呼。他总是这样，大家都习惯了。”隅川望着院长的身影苦笑道。



“以后有什么困难，请不要顾虑尽管来找我商量。”隅川再三叮嘱。

父亲去世后确实会有需要大人帮助的地方，但是，我不想把她牵连进去。

匆匆和隅川道别离开了石堂医院，身后的医院总有一种说不出来的不祥感觉……

[校园]

回到学校上课，发现光一、玲奈、舞乃3人的课桌上都放着花瓶，装点着鲜花。我的心情一下子低落到极点，独自离开教室，在校庭的树荫下发呆。

京子跑来安慰我，希望我不要太难过，说完后匆匆离去。

这时木户过来打招呼。

“喂！好久不见。该不会把我忘了吧？我是你的同班同学木户明良。”



他的确是我的同班同学，但我对他没什么印象，因为木户最近一直请假没来上学。

“我因盲肠手术在石堂医院住院，你该不会也进了那间医院吧？”

见我点头承认，木户的表情忽然变得严肃起来，放低声音说：

“住院期间你没遇到什么奇怪的事吗？”

“没有。”

“是吗？我在住院期间，从同室病人那里听到了很多那所医院的怪谈。如果是以前，我肯定会笑出来，但住进那所医院后，我却怎么也笑不出来了。虽然听说的都是诸如医疗事故中死去的患者的亡灵在走廊中徘徊、打不开的房间之类老套的故事，但那所医院中确实弥漫着一种令人胆寒的气息，就算真发生什么怪事也不足为奇。我们患者可是将自己的性命交托给医院的，万一医院有什么问题，住进去不就更加危险了吗？”

顿时，我回想起出院时脊背发凉的异样感觉。从本能上觉得石堂医院里确实存在着某种可怕的东西，还是尽可能避开为好。

[自宅]

夜间天气并不热，但我却躺在床上翻来覆去睡不着。

忽然，恐怖报纸破窗而入……

标题为“石堂医院的护士奇异死亡……是院长所为？”

护士？难道是隅川？不，应该不会是她吧……

一个熟悉的声音响起，波鲁塔出现。

“那个护士死不死对你无关紧要吧？没心情管了？看来你父亲的死对你打击不小嘛。”

“闭嘴！”我愤怒地嚷道。

波鲁塔在刺耳的奸笑声中消失。

畜生！这次轮到隅川了！或许我确实不能做什么，但绝不能眼睁睁看着隅川被杀。

[石堂医院]

只有我一个人的脚步声，半夜的石堂医院异常安静，仿佛无人建筑一样。

必须尽快找到院长，我向木户打听院长的情况。

木户的短信——

据说石堂医院院长每夜都在二层自己的诊察室里做奇怪的事。

[二层诊察室]

院长的诊察室在二层最里侧。虽然对恐怖新闻不能全信，但还是先看看动静为好。

从门内传来打电话的声音，是院长！

“那是当然的……我会尽全力医治。”

我把耳朵贴在门上一句不漏地仔细倾听院长的话。

“可是非常遗憾，我无法改变我们的母亲即将不久于人世的命运，以现在的医学水平无能为力，只能帮她减轻疼痛。”

院长的母亲好像是癌症晚期，这与院长杀隅川有什么关系吗？

还是去院长母亲的病房看一下吧。我向木户发短信询问院长母亲的情况。

木户的回信——

住院期间闲暇时在医院散步，发现三层上年纪的老人居多。

[三层]

三层的护士值班室内没有人，值夜班的护士不知为何不在这里。

来到三层里侧门牌上写着沼田的房间——院长母亲的病房。

病房内没有人，却有一种正被人注视的异样感，床单像是刚刚还有人躺过的样子。

正要离去，忽然发现枕边有一封信。

院长母亲给儿子的信——

敦彦：

我终于也要去了。但还有一件事，我始终放不下心来就是敦彦你。

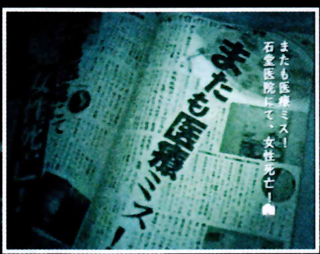
自从那个出交通事故的女性被怀疑因医疗事故而死的事件发生后，你整个人都变了。我相信你绝没有什么过失，警方也这么认为，你没有什么可懊悔、自责的。说的残酷一点，这就是那个女性的命运吧，作为医生，尽可能地救助患者，才是祭奠死者最好的方法。

阅读后将信轻轻放回枕边。

看来院长过去曾卷入医疗事故事件，但仍没有看到院长加害隅川的线索。难道恐怖新闻单单只是为了将我引出来……

听到走廊里传来医院的警备员脚步声……我急忙关上手电筒躲进左侧的房间，房间里的桌子放着杂志，翻开的一页标题为“又是医疗事故！石堂医院一女性死亡！”

文章内容怀疑在患者体内遗留有手术的缝合针。



[二层诊察室]

回到二层，诊察室的灯光熄灭了，院长不在。

桌上堆满了各种文件，其中一张有潦草字迹的纸片引起了我的注意。

“最近在夜里经常会失忆，然后在母亲叫我起床的梦中醒来。”

院长离开诊察室会去哪里呢？我向木户询问。

木户的回信——

夜间经常听到有人下一层的脚步声，或许是院长。不过，院长夜间在医院遛达也并不怎么奇怪。

[一层手术室·太平间]

来到一层，听到走廊里的脚步声和开门声，是院长吗？

木户又发来短信——

医院一层的里侧是太平间，那里经常有奇怪的传闻。

一层西侧手术室的门没有上锁，密闭的狭窄空间里充斥着异样气息，转身欲离开时发现门打不开了，是院长锁的吗，还是……

手术台上的白布呈现一个人躺着的轮廓，聚集着强烈的阴气，我预感到不能将其掀开，转到手术台旁，看见医用托盘内放置着缝合时使用的器具。



木户忽然发来短信，这种状况下手机突然鸣响对心脏可不好……

木户的短信——

听值班护士说，手术器具明明已经收拾好了，但不知为何第二天又会发现散落在其它地方。

此处需要调查房间四周散落的各种手术器具（手术刀、注射器、剪刀、纱布、缝合针等），将正确的器具放到托盘里。如果选错器具亡灵将



现身，正确选项为缝合针，放置在手术室房门的右侧附近。

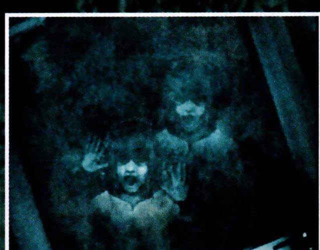
将缝合针放入托盘，异样气息终于消散，闻到刺鼻的手术台特有的消毒液味道……手术台回复原样。

调查手术器具，发现一盛满水的塑料瓶，将其带在身上。

出手术室右转进入太平间，凡在医院死去的人都会放在这里。

突然从太平间里侧传出急促的敲门声，走近窗户猛然发现，一对双胞胎姊妹贴在玻璃上，目光中流露出异样的光芒，好像正要诉说什么……

房间内有二个涂有漆的灵位。选



择对黑木灵位仔细观察，会发现三柱香，在两个灵位前一边插一支。另外黑木灵位前水杯的水是满的，只能往旁边白木灵位的空杯中倒满水（使用手术室塑料瓶的水）。

此时灵位里侧传来某种声音，出





现一张封条，上书“石堂神社”。

走出太平门，旁边有一个地下室，里面堆积着很多杂物。书架上放着一年前的报纸，头条新闻是“石堂医院一对双胞胎幼女离奇死亡”。即将出院的双胞胎蹲坐在房间的角落突然死亡。验尸的结果表明，两个人是因心脏病发作而死，医院被怀疑治疗方法不当。

[一层打不开的房间]

离开地下室向东侧走去，其中一间病房没锁，里侧贴着残旧的封条“石堂神社”。房间里尽是灰尘，看来已经闲置很长时间了。

木户的短信——

在医院的一层有一间打不开的病房，据说曾因房间里的护士呼叫铃不响致使多名患者死亡。

房间里好像有什么东西，选择将灵位处取得的封条贴在门上(贴错位置会被亡灵抓住脚踝)，房间恢复了平静。

灵能者三上清美发来短信——

刚才，我感觉你接近了危险的亡灵。请告诉我你做了什么。

我将事情的经过告知三上，问她现在应该去找院长还是隅川。

三上清美的回信——

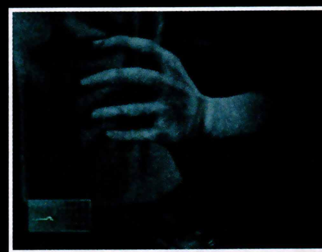
不要相信恐怖新闻，现在的你可能已经被幻觉迷惑，先去确认一下那个护士的情况吧。

[二层诊察室]

在三层护士值班室，发现护士的出勤表中没有隅川的名字！

来到诊察室独自等院长回来，无意间看见桌子上有一份旧报纸，标题为“患者死于医疗事故？”。

去年十二月十六日，一女性因交通事故被运至市内石堂医院救治，因抢救不及时大量出血而死。死者家属起诉医院采取的处理方法不当。死者为公司职员隅川远子（二十六岁）。



隅川远子……难道……！

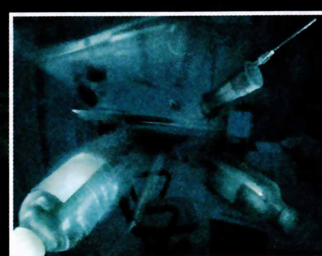
突然，药瓶、各种各样的医疗器具一齐向我飞来！

条件反射下我伏下身子闪开，打碎的药瓶发出刺鼻的化学气味。

视野中出现脸上挂着微笑的隅川，目光冷冷地低头看着我。

“终于醒悟了吗？傻瓜先生。你一直以为我是一个亲切的护士吗？呵呵呵，哈哈哈…哇哈哈哈…”隅川的笑声不知何时变成了波鲁塔的笑声。

“你现在大概认为波鲁塔是死去的隅川远子的怨灵吧，不过只猜对了一半，我是为了帮助隅川复仇才化作她来到这所医院作祟的，目的是将院长杀掉。”



这时院长步履蹒跚，摇摇晃晃地进入房间，像是中了催眠术的傀儡。

“院长，你现在可以为自己所犯下的罪行赎罪了。”

院长面无表情地手持手术刀和剪刀逼近，正在这时，一道令人晕眩光线照射进来……

清醒后，发现自己躺在走廊里，院长也昏倒在旁边。

向房门望去，门缝处透出耀眼的光芒……

"院长的母亲！竟敢妨碍我！"是波鲁塔的声音！

"没人可以伤害敦彦，我的儿子……"一个苍老的声音说完后，传来波鲁塔的惨叫声。

诊察室发出的耀眼光芒瞬间扩展，视野中一片白光。波鲁塔的气息消失了，我渐渐失去了意识。

再次睁开眼睛时，发现自己躺在医院的病床上，笼罩这所医院的邪气已经消散。事后我询问院长和其他人，没有人见过叫隅川的护士，从始至终见到她的就只有我一个人。

第六话 恶灵封印

[自宅]

整理父亲的遗物时，在父亲的日记中发现他年轻时也曾接到过恐怖报纸，字里行间透露出父亲的恐惧与无助。

我不禁产生疑问：父亲如果阅读过恐怖报纸，为什么他能一直活到这个年纪？而且还能经营工厂、雇佣工人乃至结婚生子，过上正常人的生活，父亲肯定是从当时的恐怖报纸的咒缚中解放了出来！

三上发来的短信——

给你打了多次电话都无法接通，只好发短信。波鲁塔还在以你为目标，无论是你还是我都没有时间了，请马上到石堂山来！之后□○△◇

短信中途变成了意思不明的乱码文字。为确认短信的内容，我拨打三上的电话，却怎么也不能拨通。

石堂山在市区附近，过去曾是灵山，我打算遵照三上的指示前往石堂山。正进行登山准备时，恐怖报纸破窗而入。

报道标题"高校生死于石堂山，为何那么忙着去送死？"

波鲁塔随即出现。

"哈哈哈，你以为在医院把我消灭了吗？很遗憾，我是不灭的。你还是赶快放弃吧，就算去了石堂山你又能做什么？如果老老实实地接受现实还可以没有痛苦地死去，要是执意挣扎的话就算死也无法升天，最后会成为像我这样的恶灵。等到那时咱们在地狱里相会吧。哈哈哈哈"波鲁塔奸笑着离去。

波鲁塔这次特意赶来劝阻我，石堂山肯定有令它畏惧的东西。这次一定要封住波鲁塔，彻底打破恐怖新闻的咒缚！

[谜之森]

当地居住的北原恭子的证言：

这座山山麓的森林极为广大，当地人绝对不会一个人进入森林，直到最近还有采集山菜的人、捕虫的孩子遭难。

[石堂山麓]

步行一小时后来到石堂山山脚下，眼前广阔的森林在夜间显得格外阴森诡异，如果不穿过森林就无法抵达石堂山。

进入森林小道，手机中传来三上的声音。

"太好了，终于联络上了，手机信号一直受到波鲁塔的干扰。石堂山的中腹有一灵洞，在那里可将附在你身上的波鲁塔除掉。你的父亲过去也曾在那里除灵，才得以摆脱恐怖报纸的咒缚，有什么问题马上跟我联络…"

森林小道的岔路口中放置的路标指向左，行走一段后又回到相同地方，路标仍指向左……我已经不知道自己现在身处何地，突然听到光一、铃奈他们鼓励我千万不要放弃。

来回经过4个路标后，与三上取得联系。

"路标是为使你迷路而设的，向指示的反方向前进。"

从岔路口右行穿过森林，正要登上坡道时发现京子。京子兴冲冲地说自己是因为担心赶来帮忙的，问过三上清美后得知我要来这里，对京子的话我隐约感觉有些奇怪。

京子说自己已经发现灵洞，要带我去看。行走一段路，我幡然醒悟，对京子的话感觉奇怪的原因是由于她直呼三上清美的名字。我不由转过身，发现背后的京子正要将我推下山崖！被识破后京子现出波鲁塔的原形离去。（选择左边的选项）



继续前进，途中遭遇被邪恶附体的乌鸦和野犬的攻击，黑暗中传来父亲的声音——

"不要放弃！灵洞就在你眼前，波鲁塔已经将其隐藏起来，使用九字护法真言破解！"。

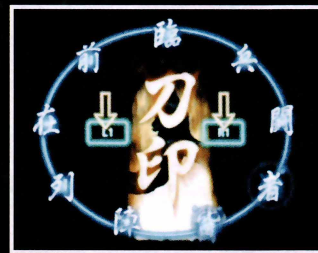
遵照父亲的指示我开始集中精神吟诵九字真言，眼前出现灵洞。

进入灵洞后父亲之灵的气息消失了，波鲁塔出现。

"进入灵洞时你是否听到许多人的惨叫声？那是你的守护灵们的惨叫，我和你是一体的，灵洞之力有将灵分离的作用，你消除我的同时也将守护灵消除了。你一旦除灵成功就会使自己的守护灵们落入地狱！当然你的父亲也是其中之一。三上清美实际上是由你的守护灵们聚集变化而成的，失去了守护灵，三上清美也就不存在了，杀掉她的人正是你自己！"波鲁塔试图干扰仪式。

在灵洞中的护摩坛前开始除灵仪式……临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前！

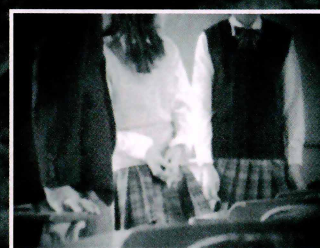
（依照指示操作完成九字护法真言，九字完成后，同时按下R1与L1不放）



在吟诵九字真言的声音中，不仅有我和父亲，还有光一、舞乃、玲奈、三上、京子……

九字真言声中，护摩之炎烈焰飞腾，波鲁塔使尽最后的力量使洞窟发生地震后消散……

我向洞口奔去……黑暗的世界中突然绽放出耀眼的光芒，我的视野一片纯白。白光已将波鲁塔的恶灵彻底消灭！我失去意识……朦胧之中……眼前又浮现出昔日朋友的笑颜……



—— 剧本终 ——

灵异辞典

灵魂

灵魂究竟是什么呢？简单来说，灵魂就是"心"。即人类是由身体（肉体）+心（灵魂）组成。灵异学上将灵魂称为"幽体"。

灵媒

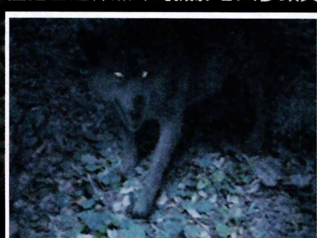
灵媒就是具有召唤出亡灵能力的人，又称为灵能力者。灵媒召唤死者亡灵进入自己的身体，使死者的亲人能够与死者对话。

凭依现象

被人灵、动物灵、自然灵之类附身的现象被称为"凭依现象（obsession）"，用中国的话说就是"鬼上身"。被附身的人会突然出现种种异常行为，甚至莫明其妙地自杀。

灵异照片

所谓灵异照片，就是拍摄到已故的人的脸或身影的照片。虽然还不太清楚为何照片会出现这种现象，但拍出这种照片的摄影者大多数具有较高的灵异能力。



オーラ

オーラ(aura)是从人类或动物的体内发出的光，又称为"后光"。比如释迦牟尼、耶稣，圣人的画像都会在其身后绘有这种光芒，光的色彩、形态、强度会因人而异。

ラップ

ラップ（LAP）是指亡灵发出的声音或与灵异现象的声音，包括从弹指的"啪啪"声、地板的"吱呀"声、"扑通扑通"地踢东西

声、到“咣当”地家里震动的巨响等各种各样的声音。

念写

使用超能力者的意念拍摄超常现象的照片，被称为“念写”。

波鲁塔伽伊斯特

[骚扰灵（poltergeist）]

无人的房间不断发出声响，家具无故被损坏，石头或刀刃突然飞过来，房间自己着火等等灵异现象。这种现象大体上为亡灵所为，有的是希望让别人知道自己的存在，也有的怀有恶意。

守护灵（主护灵）

影响人的一生的附身灵，守护灵大多数是三至六百年前死去的祖先。通常，男人的守护灵是男的，女人的守护灵是女的。守护灵会附在人身上，从出生直到死亡守护人的一生。

浮游灵

人类死亡成为“幽体”后本应前往冥界，也有一部分人不去冥界，而在世上的某个地方徘徊。如果人在死后，不相信自己已经死亡或者对某人怀有仇恨，对这个世界怀有留恋就会成为“浮游灵”。

自缚灵（地缚灵）

死后不去冥界，而在这个世上徘徊的亡灵中，有一种专在某个特定场所游荡的亡灵，称之为“自缚灵（地缚灵）”。

自缚灵多数是因事故或自杀而死，它们会在死去地方引诱活着的人。



背后灵

善灵、恶灵等各种各样的亡灵跟随在人的身后，影响人的一生。灵异学上将它们统称为“背后灵”。

灵异写真

灵异写真 1

■预示未来的照片

没有任何人能知晓未来，但未来的影像却被拍入照片中。



注意这枚照片中少女右手上的祖父遗像的影像。

拍这枚照片的正是祖父，当时他还活着，二周后死亡。

葬礼仪式的灵位与灵异照片完全相同，遗像的两侧有模糊的灯光。

灵异写真 2

■艺人的横颜

桥上拍摄的照片。

仔细观察可发现小女孩的腿上映有一名艺人的侧脸。

调查得知此艺人因饮酒过量，导致神志错乱坠桥而死。

此后，桥的附近发生了多起灵异事件……



灵异写真 3

■灵能力者的照片

由图所见，一对夫妇中丈夫是透明的。

拍摄这枚照片的人是丈夫，是一位灵能力者，照片上的透明人就是其本人。

拍摄照片的灵能力者让自己的妻子独自站在那里，将自己站在其旁边的意念传过去后按动快门，便得到一枚出现拍摄者的珍奇写真。



灵异写真 4

■下半身消失的女性

后面的女性下半身消失。

这枚写真是对某一部位即将生病、受伤的警告。

实际上这名女性后来因下半身患病入院。

据看过这枚写真的灵能力者说“照片是灵魂由下半身脱离的瞬间拍摄下来的”

肉体和灵魂本来是紧密相连的，灵魂脱离肉体就是生病、受伤的前兆。



灵异写真 5

■无头男子

照片中的男子何以没有头部？向灵能者请教不得其解，之后灵能者将此照片给自己的守护灵看以征求答案。但相继而来的各种守护灵、背后灵看过照片后也都不明所以，奇怪道“这是怎么回事？”然后归去。这枚照片连灵也不能解释。



灵异写真 6

■浮游在空中的灵光



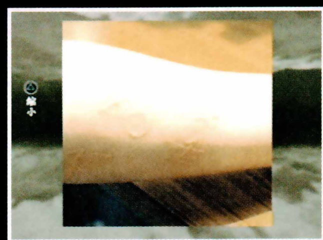
灵异写真 7

■透视照片

透过前方一男孩的头部可以看见后面的家具。



灵异写真 8



长年被古代亡灵侵扰的少女，除灵后手臂上实现异形文字。

灵异写真 9

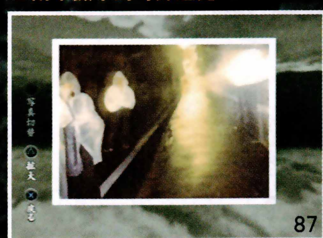
■身体发光的女性

前来新宿一家店里面试店员的女性，拍摄下来的写真中显示其身体发出奇异耀眼的光芒。



灵异写真 10

■雨中摄下的奇异之光



请赐予我勇气吧！







利用多彩的连续技，
粉碎怪物们的野心！



拯救村民！通过和村民的接触
得到新的情报及道具！



遇到危机的话就变身成死神Grimm！就不会失败了。
无敌的强大，充满前所未有的爽快感。

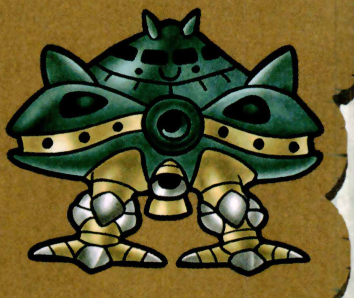


绝对不能逃，不能哭，不能放弃。
只剩一条短裤也要继续战斗，这才是坚强的男子汉。

魔界英雄記マキシモ MAXIMO™ マシンモンスターの野望

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地



读者来信大汇总，游戏秘技大集结



天地会会长兼α队指挥官讲话：

★秘技的钻研集中在了近期PS2的几款大作上，不过还是应广大玩家和秘技达人的要求放出一堆GBA的秘技，从来不发话的PS2铁铁们不要用信件炸弹啊—____—！？

★对侍魂的期待不断高涨中，还有什么比等待更有意思的事呢?

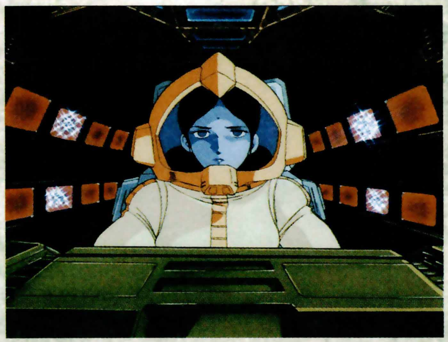
PS2 机动战士高达·相逢在宇宙

游戏推荐度:9	秘技实用度:5

●游戏中的全部机体

联邦方面

RB-79	铁球
RB-79K	铁球改
RGM-79 GM	吉姆
RX-75 Guntank	钢坦克
RGM-79GS	吉姆队长机
RGC-83 GM Cannon-II	吉姆加农2型
RX-77-2 Guncannon	钢加农
RGM-79SP	吉姆狙击2型
RGM-79N	吉姆改装型
RX-79BD-3	高达BD03
RX-78-2	高达
RX-78-3	高达3号机
FA-78-1	全装甲高达
RX-78-4	高达4号机
RX-78-4/BST	高达4号机肩甲强化型
RX-78-5	高达5号机
RX-78-5/BST	高达5号机肩甲强化型
RX-78NT-1	高达NT－1
RX-78GP03S	高达GP03S
RX-78GP01FB	高达GP01Fb
RX-78GP04G	高达GP04G.
PUBLIC	飞艇
FF-X7	核战机
FF-S3	剑鱼战机
FF-XII-FB	GP01FB核战机
G-FIGHTER	G战机
FF-X7[BST]	核心推进器
G-ARMOR	G装甲模式（含高达）
RX-78GP03D	高达GP03D



吉翁方面

MS-05A	扎古Ⅰ
MS-05B/3S	黑色三连星专用扎古Ⅰ
MS-06F	扎古Ⅱ
MS-06S/3S	黑色三连星专用扎古Ⅱ
MS-06S/CA	夏亚专用扎古Ⅱ
MS-06F/JR	雷登专用扎古Ⅱ
MS-06F/SM	松永真专用扎古Ⅱ
MS-21C	德拉滋
MS-06F2	扎古Ⅱ后期型
MS-06FZ	扎古Ⅱ改
MS-06FZ/FH	扎古Ⅱ改（钢盔头）
MS-06R-1/SM	松永真 专用高机动扎古Ⅱ
MS-06R-1A/3S	黑色三连星专用高机动扎古Ⅱ
MS-06R-1	高机动型扎古Ⅱ
MS-06R-2/JR	雷登专用扎古Ⅱ
MS-06R-2	高机动扎古Ⅱ（后期型）
MS-09R	瑞克·大魔
MS-09RS/AG	卡多专用瑞克·大魔
MS-09R-2	瑞克·大魔Ⅱ
YMS-15	强人
MS-14A	勇士
MS-14S/CA	夏亚专用勇士
MS-14A/AG	卡多专用勇士
MS-14B/JR	雷登专用高机动型勇士
MS-14F	勇士F
MS-14Fs/CG	希玛专用勇士
MS-14Fs	指挥官用勇士
MS-18E	京宝梵
MS-14JG	勇士JG
MS-14JG/SM	松永真专用勇士
RX-79BD-2	高达DB2号机
RX-78GP02A	高达GP02
AGX-04	红色角马
GATTLE	卡多鲁
JICCO	吉哥
MA-04X	扎古莱罗
MA-05	比格罗
MAN-03	布拉·普罗
MA-06	瓦鲁·瓦罗
MAN-08	爱尔美斯
MSN-02	吉翁号
MA-08	大扎姆
AMX-002	诺严·吉尔

——北京 LULU

XZS：看着这些机体编号，无语。



GBA 洛克人ZERO

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●蓄能量结晶的最佳场所

洛克人ZERO中需要用能量结晶（EN）来培育精灵，最佳的积蓄能量场所是地下研究室的蜘蛛洞。蜘蛛洞的生育能力超强，所以我们赚得也多，实属“坐享其成”也。不过在回收遗失资料的任务完成后研究所就会倒塌，一定要在此任务完成前赚一笔！对培育精灵绝对有帮助。

●最强的精灵取得

精灵除了医疗系、技术系与骇客系共77只外，还有一只稀有精灵。取得方法是集齐普通的精灵77只。令能成长的精灵成长，并在不用精灵的情况下通关一次。这只稀有精灵[ジセクツン]的能力是按着跳跃键，过一会儿，ZERO便会无敌。

——浙江　翁啸骏

XZS：所有洛克人的玩家都是有勇气的玩家。

GBA 马里奥赛车A

游戏推荐度：10　秘技实用度：8

●隐藏赛道

每条赛道有50个金币，在一轮比赛（4个赛道）中累积吃100个金币或一条赛道累积吃到100个金币就会有隐藏赛道出现。方法是在原赛道按住LONR键。

●标题背景

标题背景本是蓝天，全赛道达成评价A后会变为夕阳（感动），全赛道评价S后会变为夜空（强烈感动），夜空哦，欢迎大家挑战。

●关于喷射启动

其实每条赛道比赛前的启动时间掌握得好，可以像吃了蘑菇道具一样喷射出去，而且随人物不同，撞上前一或几个人不掉金币。具体方法是在第二颗黄灯亮后的声音来判断，然后按住A键不放（一直加速），时间配合适当（按A键早令车尾冒烟，动力太大；按A键迟令动力不足而无法“喷射”），具体时间因人而异，如碧奇公主、耀奇、小蘑菇人等加速快的，可在黄灯响后的余音中按A键；而大金刚、瓦里奥和大魔王可在黄灯响后的第一道声音时就按住A键；马里奥和路易则居中（注重辨别余音和第一道声音）。喷射启动成功就会迅速向前冲，难免不撞上人。而完成喷射启动后撞人是不会掉金币减速的。体重轻的碧奇公主、蘑菇人撞上一人没事，耀奇撞上两人没事，马里奥、路易撞三人没事，大金刚、瓦里奥撞四人没事，库巴大魔王撞五人没事。

因此有此喷射启动，所以《掌机迷》中《马里奥赛车A》封神记录打破！

——四川　肖欣

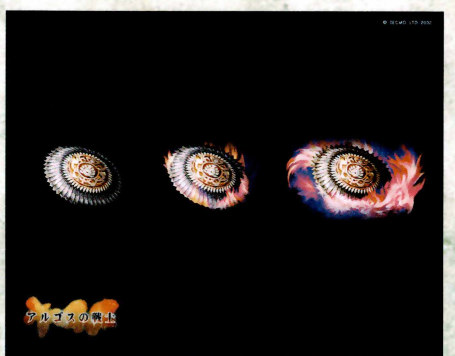
XZS：再次休闲必备。

PS2 阿尔戈斯战士

游戏推荐度：7　秘技实用度：7

●倒数第二个BOSS“牛头怪”打法

由于其有魔法护罩，一般打法是放出召唤兽破坏护罩后暴殴之。还有一种比较简单的打法，可以不费青光能源，运气好的话可不费血。即装备天之盾牌，站在场地中间等BOSS放出小蜘蛛。小蜘蛛的路线基本有两种：一种是向主角爬来，还有一种是围着场地爬上一圈。在后一种过程中，小蜘蛛会从“牛头怪”的下巴之下爬过，若在这时用天之盾攻击（必须是小蜘蛛在“牛头”下巴附近），且同时杀死小蜘蛛，BOSS会费血，而且费的很多。我



曾用两次普通攻击（□□□□连按）就把BOSS KO，因此获得了这一关的S级评价。但这一时机不好把握，最好方法是BOSS即将放出小蜘蛛的瞬间就攻击，若落空不要紧，再连按□，中间别停。这是我在攻关过程中被逼无奈发现的（当时身上既无补血工具，也无补青光的工具）。不知是游戏制作的失误还是什么，但绝对实用，成功率过半。

——南京　明昌

XZS：日版、美版、中文版？

GBA 海贼王·目标!赏金王!

游戏推荐度：7　秘技实用度：8

●游戏加速法

此游戏就是速度太慢，其实按住B键可以加速。己方行走不用选方向了，而敌方不仅行走加速，连选择也加速，战斗画面也会关闭。而且敌方扔点时可由己方按下，选择“是”或“否”时可用A键和B键控制。

——四川　肖欣

XZS：小技巧有时也会很实用。

GBA 街霸ZERO3 UP

游戏推荐度：9　秘技实用度：8

●紧急回避方法

升天旋风腿：限隆、肯、豪鬼。如己方在左边，旋风腿本为↓←K，如用↓←↑K使出，会见己方用旋风腿朝后上方飞去，直到头部在屏幕最上方看不见才落下。另外，万不可用此技攻击对手，用做紧急回避效果颇佳，否则……

——四川　肖欣

XZS：新手必读。

GBA 魔法假期

游戏推荐度：7　秘技实用度：7

●最终BOSS打法

玩过假期的朋友都知道，最终BOSS可算是此款游戏的一大难点。要是一味硬拼，会死得很惨。在下经过初步研究后，得出了一些打最终BOSS的心得，不敢独享，拿出与大家一起交流。

初期选择魔法值，防御力较高的队员进行重点培养。其中兽属性的オリーブ一定要带上（打BOSS就靠她了）。

到了总BOSS那，用完所有加能力的道具（不用白不用嘛）。注意：一定要将オリーブ的速度加到最快（起码要比BOSS快），这样能让她最先出手。战斗时，防御高的队员站前排，除了オリーブ放出2个兽精灵（第四回合）之外，其他队员全防；第二回合，使用オリーブ的绝招みんなのちから顺利的话，除了BOSS剩下半条命外其余全倒（要是魔法值够多，BOSS一技必杀，也是有可能的。建议全员等级70以上，成功率会高点）。

此法有一缺点：第一回合，我方放出的2个兽精灵，很有可能会被敌人消除。但不怕，我们还有SL大法，多试几次一定成功！

——上海　吴怡荣

XZS：很适合掌机的名篇续作。

PS2 混沌时代3

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●アルフルド的复活

其实，在第一章阿鲁见蒂法时，看一下大树前的牌子可知：在大树下女孩子送的护身符是有特殊效果的。还记得蒂法送给阿鲁的“お守り”吗？只要在“永别了，朋友！”一章中，与波尼塞斯单挑前装备“お守り”，那么在“被唤醒的灵魂”一章中探索王家之墓时，就可以发现阿鲁已经复活。复活的阿鲁除了样子变了外，还失去了记忆，但能力是超强的。



●レア父亲的秘密

在“父与子”一章，会发生莱亚与父亲的决斗，此若胜利的是莱亚，那么她父亲会说他的秘密，然后死去。其实，如果输给莱亚父亲，他也同样会说出自己的秘密，然会加入我们。他实力不俗，千万不要错过。

——武汉　陈恭

XZS：不俗的秘技，实用性不明。

GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●第一周目最终BOSS也可以一击必杀（有两种方法）

条件：

1、有多蒙与铃的机体或万丈与胜平的机体出场，即有合体技的状态。

2、有W-UP组合，W-VP组合（W）芯片。

3、将多蒙的G高达最终武器升到最强6100或万丈的泰坦3最终武器改满，由于第一周目，G高达只能装备一个芯片，惟有装上W-VP组合，这样才能将原有的合体数值9150升到9450加气力加热血与铃合体攻击最终BOSS即可。如用万丈，胜平的合体攻击的话，让万丈的泰坦3装上W-UP组合，与W-VP组合（W）芯片，合体攻击数值达到了7600加气力，加魂即可。

注：我用G高达合体攻击时，多蒙与最终BOSS的LV相同，合体攻击数值为65377仅比BOSS机体HP多了377，所以多蒙LV不应少于最终BOSS，否则由于能力差异而不能一击必杀。

用泰坦3的合体攻击好些，万丈与最终BOSS LV也不应相差10级。

——浙江　玉林

XZS：GBA首款机战经典秘技。



天师提倡的新式玩法

GBA的掌机优势将被分散

智能手机

远比掌机好玩

日立4GB微型硬盘，挑战闪盘地位





日立全球存储技术公司(Hitachi Global Storage Technologies)将向电子设备厂商提供一种容量高达4GB的微型硬盘进行评估。这种相对于电脑硬盘的“超微型版本”用途非常广泛，可用于数码相机存储照片或其它设备存储数据文件等。由于日立公司并购了IBM公司的硬盘分部门，位于美国加州圣何塞的工厂预计将从11月份开始大批量出货这种1英寸硬盘。

日立公司从事硬盘方面的研究已经有一段时间，借助IBM的一部分先进技术，HGST在世界上首先提出“微型硬盘”的概念。这种微型硬盘将使日立全球存储技术公司能够在日常应用领域中，与其它小型存储格式进行竞争。简单说来，像是索尼的记忆棒、松下的SD卡、还有像其他公司的MMC、CF卡等等，统统在竞争之列。微型硬盘将有力强化HGST与未来存储设备供应商在竞争中的地位，如Iomega(艾美加)采用数字捕捉技术的1.5GB可拆卸硬盘。

据日立方面的说法，这种微型硬盘与闪存和其它存储方式相比的好处是数据传输速度快和价格便宜。日立称，这种4GB微型硬盘的售价是499美元(5万日元左右)。而不久前，Lexar Media公司出售的2GB和4GB的闪存卡的价格分别是799美元和1599美元。

HGST明年还将推出2GB的微型硬盘。同以前的版本一样，新的微型硬盘也可以连接标准的2型袖珍闪存卡插槽，使用闪存卡的设备都可以使用这种硬盘。日立还将销售1GB的微型硬盘。

目前对这种4GB微型硬盘进行测试评估的厂商包括Blaupunkt、伊茨曼柯达、美能达、尼康、奥林巴斯、宾得、西格玛和索尼。这些公司甚至有的已经开始使用1GB微型硬盘。

容量高达 4GB Microdrive —— Microdrive 3 K4-4，这里看到的只是样品，真正的产品要到11 月份才能量产面市。同时还有容量为2GB的Microdrive 3型号K4-2。这两款Microdrive硬盘转速都是3600rpm，缓存128KB，噪音18dB。它们支持 Type2 CF规格，支持Ultra DMA mode 2(33MB/sec)，传输速率达到4.3～ 7.2MB/sec。



←这种硬盘的接口与CF通用。



←大家把它视为CF卡即可。



掌机何去何从!?

小记手机游戏即将猛烈打压传统手掌机游戏

对于游戏机玩家来说，手掌机魅力颇大，而且“任天堂掌机必胜”几乎成了一条放之四海而皆准的“真理”——它的游戏是那样的好玩，那样的令人向往。试问，谁不曾有过“真恨不得马上入手一台时尚的手掌机”的冲动?——无论何时，无论何地，无论黑天白天，无论宿舍还是课堂(汗)，拿出手掌机就可以玩…就像本部的常客“星川明人”，腰里就别着个GBASP，说是有时候坐地铁，如果不玩玩SP简直就无法捱过……实际上，他很少玩SP，八成是装样子。(汗)

但是，由于世界真的很大，如果我们稍微放眼望一望，就会发现，原来掌机游戏也不过尔尔，难道天底下竟然还有比掌机游戏好玩得多的东东!?

在我们费力去讨论索尼公司于明年才会推出的PSP之前，这次天语想和大家侃一侃眼下最流行的方物——智能手机。

注：本刊“科普园地”一栏，旨在向大家报告最新科技动态，只要是和游戏有关的，都有介绍的可能——虽然，有时因为种种原因而推迟，但这并不代表编者没有关注这方面的动态。特别是一些DIY的本领，和一些独家的消息，实在是这个小栏目不容错过的重点内容。

在“玩”这个方面，很多编辑现在都找到了“精神归宿”。有的成天上线玩FF11，有的只玩自己的最爱像是“机战”一类，还有的专门看日本动漫相关，天语受全体同事买碟看DVD的影响，则一直在研究电脑使用方法——而同桌的宇部达人，就像大家知道的，他是一个纯粹的DIY迷，他的研究领域在于PPC、PDA、智能手机以及手机MIDI铃声等若干方面。由于宇部研究“掌中DIY”已经有一段时间，一直以来就是大家的学习榜样。

事情的起因，是一个叫“星川明人”的家伙入手了一台N7650手机之后……宇部达人以迅雷不及掩耳盗铃之势，入手了一台捆绑易卜生打印机的N3650——MMC卡内存扩充、176×208屏幕、动静30万像素拍摄、REAL+游戏多味一体的手机。身为重度DVDRIP迷友兼伪非DIY爱好者，天语虽然是CDMA用户，却也高度关注“准3G”智能路上GPRS手机的娱乐功能。

下面简要叙述一下智能手机的“广义娱乐功能”对市场的巨大冲击，及其对人们固有的“掌中娱乐”观念之重大扭转。

PSP的理念 硬件
就是"大势"理念 焦点
天语知道它会赢 问题
大势就是多功能 探讨

目前，有两种所谓智能手机，一是简易的SYMBIAN系统，二是微软的SMART PHONE手机系统。前者是几大公司联合起来，由诺基亚主推的操作系统(OS)，包括诺基亚、松下、西门子、索爱在内的厂家统一制定规格，其OS具有界面明晰、容易上手的特点。

SYMBIAN阵营虽然标榜是OPEN SOURCE，但是在中国本土，能够玩转开放系统的人可谓少之又少！除了用N手机看一些REAL规格的缩帧限屏动画，你想充分利用好SYMBIAN系统是非常困难的。不过，下载一些小东西，比如基于JAVA程序的游戏，对于这种内置基本型CPU(通常在100~133MHZ之间)的智能手机来说，就非常轻松了。事实上，这种手机为一些精明的小厂商提供了机会，北京有一家公司，对于智能手机的配套JAVA游戏全力投球，赚取了这些跨国手机巨头们不少美金，可贵的是，据说其游戏还非常好玩(含3D精美画面)！？

这里我们要提醒大家：

第一、日本很多大游戏公司比如世嘉和NAMCO、KONAMI，都提供手机小游戏的下载，采用收费制，每个小游戏三五百日元，这些游戏基本都是知名游戏的JAVA手机版。可惜，日本这些大块头贝壳型手机，虽然看似华丽无比，但因为都是封闭系统，因此没有什么DIY功能，不可以主动加载你自己想要的游戏。

第二、手机游戏是趋势。理论上，就算SYMBIAN这种简易OS，亦可以实现将各种掌机甚至家用机模拟器运行于手机核心。

第三、SYMBIAN虽然基本操作界面简单明了，但要是想实现“开放”效果非常之不易，需要再加装其它文件系统。DIY能力不可欠缺！

第四、不要把智能手机与PPC手机混为一谈。国内有多家厂商推出过“400MHZ主频、64MB内存的PPC大屏”的多功能PPC，这种玩意并不在讨论之列，它们只不过是把Pocket PC给加了一个手机功能，其外形往往过大，已经脱离了手机造型。其使用的系统最近更新为微软的WINDOWS CE.NET 2003，功能十分强大。



↑诺基亚6600型胖仔手机，首次使用65k色TFT屏，可变焦摄像头，赛班OS7.0。

第五、SYMBIAN系统手机的一些附加功能，无论是看REAL还是MPEG4，皆与微软无关。像是索爱的某顶级型号800手机，号称能够观看MPEG4，但文件格式一定不会是AVI这种微软专利(？)——事实是，索爱不得不要求手机用户通过软件的办法，把.AVI换成.MP4文件，方可在手机上播放——效果方面，据有限的观察，并不能尽如人意……而诺基亚则取RM这种网络低等级流媒体格式，未经DIVX压缩，画面效果自然也要打折扣。好在，手机的屏幕较小，RM也一样使用，只是必须使用专门的工具比如REAL PRODUCER或RM COVERTER等，来把各种规格来源的文件转成适合手机屏幕大小的RM文件才行。一句话，SYMBIAN厂商要搞另一套，就必须脱离微软。

在这种条件下，欧洲手机商“ORANGE(橙)”借微软大船，率先利用“M$ MOBIL”系统发难！众所周知，微软野心较大，与INTEL联合入主手机市场，是其盘活四百余亿美金的一步棋。从世界范围看，MOTO、多普达(ORANGE OEM)、CECT(台湾神达)等多家厂商正欲使用微软的这种SMART 2003中文版系统，兴风作浪。由于是微软的系统，因此这种手机操作系统是真正完全开放的，可以运行任何优化给手机的电脑程序，比如DIVX和WMP媒体播放器，直接播放任何格式的影像都有可能——因为我们可以随意给手机加装插件，这些插件往往是爱好者和发烧友们自己搞定的，DIY手机，就像DIY电脑一样简单。再比如，想在微软系统的手机上玩游戏，很简单，不用费劲八五地装什么其它软件，直接上模拟器就可以了，请把模拟器装到手机里。其它诸如万年在线，随时收发E-MAIL，随时游览IE网页的功能，或是什么MSN啦、QQ啦，正是微软SMARTPHONE2003系统的强项所在。

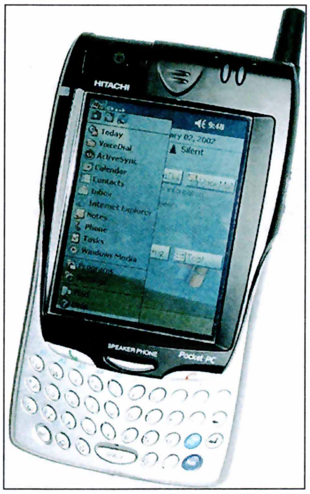
这里我们提醒大家：

第一、采用微软MOBIL系统的手机，在通用性也就是DIY可玩性上，远远超出SYMBIAN系统，因为这种系统天生可以与PC高度互动(谁让是微软的系统呢？)。

第二、媒体播放能力，是微软系统手机的一大卖点，只要合理运用DIVX(手机优化版)，加之厂商提供高发色TFT屏幕，就可以观看数不尽的影视资源——天语以DVDRIP的伪非爱好者身份告诉大家，当今网络流媒体，是微软MPEG4的天下！这还仅止于视频，音频方面，所有的格式都可以直接播放。

第三、微软系统的手机，可以直接玩模拟器，当然，在下载JAVA游戏的功能上与SYMBIAN应该相差不多。

第四、为了扩展娱乐功能，各种智能手机一般都带有内存扩展槽，可以使用诸如MMC或SD卡一类的闪存。



←谁说CDMA手机没有微软的系统？这就是日立的PPC手机，它是这个世界上很少见的、和三星一道支持SMART2003操作系统的CDMA2000 1X(RTT)的手机。图示款使用INTEL 400MHz的Xcale CPU，内置微软诸多文书功能、和即时在线功能、娱乐播放功能。

第五、M$ MOBIL SMARTPHONE系统，将使智能手机获得比PSP所谓MPEG-4播放能力更为自由强大与正宗的效果。一定程度上，这种智能手机会使得手掌机形成冲突。特别是手机的用户群在数量上远超手掌机用户N倍，伪非用户规模庞大，这也是为什么诺基亚等厂商甚至不惜推出N-GAGE来参与竞争的原因。

现在Symbian在手机操作系统市场已经占领了较大市场，使用Symbian操作系统的手机Nokia7650，N3650，SonyEricssonP800等已成功导入市场，Symbian上的软件开发是很有市场前景的一种技术趋势，各个手机厂商都希望有更多开发者为其开发软件，为小厂商和一些网友技术联合体开创了一片新的市场与机会，但从现阶段来看，Symbian的开发存在着几个问题：

1. 开发资料不丰富；
2. 专业开发人员短缺；
3. 开发起点高，技术复杂，上手困难；
4. 没有一个权威的论坛，进行交流。

注：如果大家对手机游戏感兴趣，请来信要求后续内容……

文天语



↑大家看看，以微软的野心他怎么可能不涉足掌上型移动设备？野心是建立在实力的基础之上，微软可以利用究极的操作系统。摩托罗拉出于战略考虑退出SYMBIAN，转投M$ MOBILE。

XB自做9

——XB最强播放器XBMP第四讲(完结篇)

——玉米：大家好！

潜水：嗯嗯，大家好！

——玉米：上期废话太多了，这期就不说什么费话了，直接步入正题吧。

潜水：OK，OK！我们前面已经讲了XB上的最强播放器XBMP所能实现的功能，然后就讲到如何配置XBMP的配置文件config.xml的语句的含义以及方便配置config.xml的一个小软件XBMPConfiger2，在上期就讲到了如果利用网络共享来让XB播放PC上的文件，最后是XBMP的键位。

——玉米：那我们继续往下讲……



(图1)

潜水：OK，我们这次可以讲一下XBMP的图形界面了，前几期都是讲怎么设置的，而设置的最后也是为这个图形界面所服务的，因为毕竟大家要用这种最直观的方法来操作。

——玉米：呼，终于能讲点儿让大家一看就一目了然的了……不容易。

潜水：那我们开始看一下"我的程序"这一项吧。很显然，XB里的所有的.XBE文件都可以从这里执行，前面我们已经说过，XBMP除了没有刷写bios和格式化硬盘一些特殊功能外，完全可以当作一个dashboard来用。我们可以通过config.xml里的这一段设置我们存放模拟器、实用工具及捷径。

```
<applications>
<bookmark>
<name>Emulators</name>
<path>e:\emu</path>
</bookmark>
<bookmark>
<name>Utilities</name>
<path>e:\apps</path>
</bookmark>
<bookmark>
<name>Shortcuts</name>
<path>e:\apps\xbmp\shortcuts</path>
</bookmark>
</applications>
```

——玉米：捷径是什么？

潜水：shortcuts，功能是直接指出某一xbe文件的具体路径然后把其体现在界面中。和evox.ini里的item "DVDplayer"，"e:\apps\dvdx21\default.xbe"这句的意思是同出一辙的。而且xbmp还支持文件缩略图标的表示方法，这样一来，基本不用看文件名了，直接看图标就知道是什么软件。

——玉米：这倒是方便了不少，捷径怎么做啊？

潜水：制作的方法很是简单，在pc上随意建立一个"你想要叫的文件名.cut"文件，然后用windows"记事本"一类的文本编辑器打开，把路径写入，例如：

```
<shortcut>
<path>harddisk0\partition6\apps\dvdx21\default.xbe</path>
</shortcut>
```

存盘，如果按上面<applications>所写的话就应该是放到e盘的apps目录下了。

——玉米：harddisk0\partition6这个代表什么意思啊？

潜水：在初始的设置里要对XBOX的硬盘分区做一个映射，原始的XBOX硬盘分区有C,E,X,Y,Z如果换了大硬盘，还会有一个F，一共就是6个分区，那么对应关系如下：partition1=E:、partition2=C:、partition3=X:、partition4=Y:、partition2=Z:、partition2=F：. 因为X,Y,Z是作为系统缓存区的，所以建议不要使用这三个分区.

——玉米：原来是这样啊，果然很是简单，我听说好像如果用XBMP作dashboard的话也需要用到.cut文件是么？

潜水：对，因为XBMP和evox不一样，evox只用在c盘上放两个文件就完全可以解决问题，而XBMP目录下的文件比较多，如果全部都放到XB的c盘根目录下既不方便又不便于管理，所以我们需要用到.cut文件，这样的话只需要把cut文件和xbmp的default.xbe（根据bios不同需要改名为xboxdash.xbe或其它bios能第一个认出来的名字）放到C盘根目录下就完全可以解决问题。

假设xbmp放在XB的e盘的apps目录下名为xbmp的目录，那么我们：

1、建立一个XBOX Media Player.cut文件、用记事本打开。

2、输入<shortcut><path>Harddisk0\Partition1\apps\xbmp\default.xbe</path></shortcut>

3、存盘后和已经改了名的xbmp的default.xbe文件一起放在C：的根目录下就可以搞定了。

——玉米：要注意的就是.CUT的文件名必须是XBOX Media Playercut.CUT吧？

潜水：是的,是固定的文件名！

——玉米：明白了，这个.cut文件还有这么一个功用。

潜水：我们再说一下bookmarks(书签),bookmarks我们在上期提醒过大家在XBMP中有两种书签功能，一种是video bookmarks（视频书签） 一种是program bookmarks（程序书签），视频书签是用在：一个视频你不能一次看完，下次观看的时候需要接着上次没有看完的地方继续看的情况下，在用户观看的过程中如果想建立一个视频书签的话，只需要按XB手柄的Y键就可以搞定。

而程序书签是用来给文件夹分类的，例如：

```
<applications>
<bookmark>
<name>Emulators</name>
<path>e:\emu</path>
</bookmark>
</applications>
```

这样的话，在XBMP的"我的程序"界面中路径e:\emu就会以emulators显示出来。

——玉米：怎么这句也和evox.ini里的item "DVDplayer","e:\apps\dvdx21\default.xbe"用法相似。

潜水：道理上都是差不多的,不过这里是指定了一个路径让你去选择这个路径下的具体程序,而ITEM已经指定了具体运行哪个程序。

——玉米：原来是这样，继续下一个话题。

潜水：关于"我的程序"最后再说一下，就是"我的程序"和其它的dashboard一样，支持自动读取.xbe文件在操作界面上显示的名称。

——玉米：这个我知道，因为XB的所有程序都是通过default.xbe这个文件来运行的，这些default.xbe文件其实都有自己在操作界面上显示的一个名称，就好像我们平常在evox里看到的运行程序都是"xSnes9x" "MAMEoX"一类的选项，而并不是"default.xbe" "default.xbe"这样的选项。

潜水：我们接下来说一下"我的音乐"，需要说的可能就是一个"按音乐文件命名规则过滤音乐名称"功能，这个功能和"按电影文件命名规则过滤电影名称"功能是一样的，例如：

"dvd-south_park_episodes_4.avi"变成"south park episode 4"

"Rage Against The Machine-9-Calm Like A Bomb.mp3"会变成"Calm Like A Bomb"来显示。

打开这个功能以后我们可以通过在歌曲名前面加上歌手名这种格式就可以方便地进行查询，例如：

"P.O.D.-Sleeping Awake.mp3"

这样的话按歌手名P.O.D查询的话就会把所有P.O.D的歌曲显示出来。



(图2)

没有用到"按音乐文件命名规则过滤音乐名

称”的mp3文件。



（图2one）

——玉米：这样很方便啊，即使所有的乐曲放在一起，也可以用歌手的名字或者其他条件来实现分类了！

潜水：不过在命名上就要麻烦一点，"－"前面的名字要去定义了。

——玉米：就这些功能了么？

潜水：还有就是支持m3u音乐文件列表了，加入到音乐列表的功能可以用手柄的Y键来实现，在播放的过程中呼出控制面板后按X键的话系统就会保存当前的文件列表了。

——玉米：就这么点儿功能啊？

潜水：当然不止这么点儿功能了，用户可以去初始界面下选择“设置”，然后有一项“声音”，然后就可以加强音频播放了，其中包括：“始终输出到所有音箱”，说白了就是不支持多声道的一些影片或音乐，照样让它多声道；“始终立体声输出到所有音箱”；“均一化音频”，让所以音箱发出的声音大小一致；“增强立体声效果”，……这个就是增强立体声效果了……；“放大声频输出”，如果片源或音源本身声音小的话用这个打开，这样的话影片就是强制放大声音，当然杂音也比原来大了；“aoto shuffle playlist on load”，自动乱序播放；“使用音频流”，多音轨下选择特定的音轨播放。



（图3）

——玉米：－_－b，果然该有的功能都有了……

潜水：下面就是“我的照片”了，其实我的图片也没什么好讲的，就是一个幻灯片播放和一个BGM功能。

——玉米：……BGM功能是什么？难道是边看图边听歌么？

潜水：其实和你在PC上先打开播放器后开始去用ACDSEE之类的看图片是一个道理，你先去我的音乐里把喜欢听的MP3打开，然后进入“我的图片”……浏览……

——玉米：－_－|||，这……这样也行…………

潜水：幻灯片的设置可以到初始界面的“设置”里选择“幻灯放映”，并且在里面可以整理幻灯片播放的时间。



（图4）

潜水：嗯，下面就是“我的视频”了。

——玉米：可算讲到我比较关心的地儿了。

潜水：嗯，一般喜欢看DVDRIP的朋友可能都会比较关注这一块，我们先来说一下“我的视频”的一些基本功能。

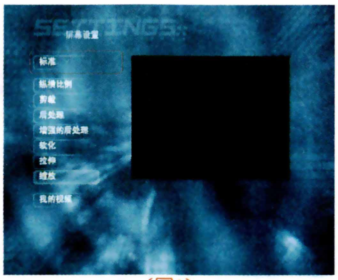
1、堆叠多文件电影。


（图5）

堆叠多文件电影(multi-file stacking)顾名思义，就是播放第一个文件后不需要再手动去指向第二个文件，而是直接播放完第一个文件后自动播放第二个第三个文件。对于平常经常从网上下载电影看的朋友比较实用。(不要怀疑，说的就是天师……)

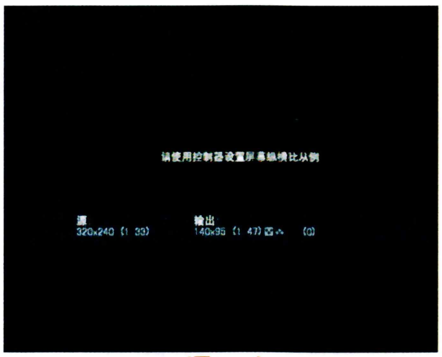
实现方法：在“设置”中“一般设置”中打开“堆叠多文件电影(multi file stacking)”；然后把你要播放的文件按“xxx-cd1.avi”“xxx-cd2.avi”“xxx-cd3.avi”重新命名。

2、校准屏幕。



（图6）

校准用户播放影片时的比例以及一些显示加强功能、其中包括“标准”“纵横比例”“剪裁”“后处理”“增强后处理”“软化”“拉伸”“缩放”等功能，相当的详细，可以通过左右摇杆对电视进行校准。



（图6one）

——玉米：后处理和增强后处理是什么意思啊？


（图7）

潜水：是利用XBMP自带的图像滤镜来改变播片的质量，增强就是加强型的影片后处理喽，在看不同的影片时，可以尝试一下，看看有没有明显的变化。

3、播放过程中可以用A键来切换播放面板(和WMP像到死，所以说很方便)，当然有遥控器最好……


（图8）

4、调整字幕与影片同步。

当用户发现字幕和影片不同步时就需要用到这个功能了，这个功能比较普遍，所以我们调整起来也比较简单，用手柄的左右键来调整就可以了，向左或向右每动一下都是以100毫秒为单位计算。


（图9）

5、手动提高影片播放画质。

可以在config.xml下的<resolution>下改变屏幕解析度：

1 － 默认设置与dashboard相同
2 － NTSC 720x480 @ 4:3
3 － NTSC 720x480 @ 16:9
4 － PAL 720x576 @ 4:3
5 － PAL 720x576 @ 16:9
6 － HDTV 1280x720 @ 16:9
7 － HDTV 1920x1080 @ 16:9

注意：这里修改的时候一定要慎重，因为这里的设置会修改到EEPROM的数据，如果出现问题的话就得XB就会出现只有声音没有图像的情况，还得需要用其它软件进行盲操作才能够恢复，很麻烦。

——玉米：呼，这期就到这里吧，下期我看也没什么了，把关于XBMP的收一收尾，就讲些别的吧，关于XBMP的东西讲得太多了……


（图10）

XB的系统信息。

潜水：好吧，那大家等到下期再见吧。

立体贵族2003[夏]Wonder Festival特别版
～8月3日·东京 BIGSIGHT～



















立体貴族
～俺たちゃムッシュ3D～

在日本每年例行举办一次的Wonder Festival季节终于又到了。在这次展会上，虽然与街机游戏相关的参展作品并不多，但每个参展作品的品质都非常出色。下面就请大家欣赏我们从展会现场所拍取的实物照片吧，会有意想不到的收获哦。



今年夏天在日本东京的BIGSIGHT举办了盛大的Wonder Festival2003大会。除了例行的街机展示以外，也有不少的模型、手办经销商参加了这个活动。

HobbyEXPO2003 冲击报道

在今年七月末，日本的梅雨季节，在东京·BIGSIGHT一个名为“HobbyEXPO”的业余爱好者们的聚会开幕了。

本次的“HobbyEXPO”为史上的第二届，展会进行了多彩的舞台表演赛、并加入了塑胶模型、手办等各种流派的立体造型展览。





“大和”摊位出乎大家意料之外地展出了《未来忍者》的模型！除了主人公不知火以外，还有稻荷等角色！各角色都极具魄力哇，好想要哦—！

A·B
塞丽卡和爱丽卡（beatmania IIDX 7th style）/SHEONITE/“参考图解制作的《7th》。图解成功地再现出了那种深入人心的独特线条感。预定下次制作《9th》的新角色“茶仓”。编：即使在立体界这也是一大难关的IIDX角色。GOLI成功地通过立体造型表现出自己的设计构思，再现的程度令原型师也禁不住拍手叫绝。

C·D
迪兹（罪恶工具X）/世界龙/“基本上，虽然没有支架站立这一点很不错，但整体的平衡感稍微有点倾斜。今后我会在这点上格外注意的。”编：假如尼克罗和温蒂奈，全高超过30cm的巨大作品！柔和的表情非常生动。

E
哇呀姬（超绝伦人）/堂黑屋夷虾/“NAMCO，非常的谢谢你！”编：80年代后期名作《超绝伦人》哇呀姬的立体化！曾经在家用游戏《灵魂能力II》中作为塔姬的隐藏服装登场，所以大家应该不会觉得太陌生吧？

F
阿尔特美丝（Phelios）/BURIVARY+鸭研+GIGABRAIN/“这个作品是以“过去的种子以现代造型复活”为宗旨制作的。虽然根据制作者的兴趣变得更加性感了一点，但好像最初的目的似乎并没有达到。”编：在会场中展示的时候身后还附带监狱的墙壁。把这个东西摆在家里的话，说不定阿波罗就会降临呢！

G·H
艾薇（灵魂能力II）/**色**（侍魂）/ORCHID GARDEN/“太感谢了，这次的展会”编：她们最大的特点就是身材修长曲线优美。曲线部位更是效果突出。

I·J·K·L
布鲁玛丽、凯米、春丽、舞/幸城/“这几个人物都非常注重“动”的意识。而且全部都是以前没有挑战过的新角色造型。”编：每个造型都成功的刻画出她们不同的个性。富有进攻性的动感造型和压倒性的魄力。


小山君——！
不得了啦！
不得了啦～！！
哇—
怎么啦？
这么慌慌张张的？
SQUARE和ENIX合并啦!!
这可是业界的大事啊！
我真是大吃一惊呢～!!
……拜托你在说话之前好好想想行吗。
真正让人吃惊的是你的情报收集力！！
合并已经是4月份的事儿了！
咦～你已经知道啦～？
真的很厉害啊——不愧是SQUARE和ENIX——
HAYANON……拜托你也稍微看看相关杂志吧！
难不成《FF》和《勇者斗恶龙》也合并了吗!?
啊
你怎么满脑子都想些不可能的事啊……
SLIME
难不成连《SUPERGAL DERRICKTACTICS》这种游戏也发售了吗！？
那是什么游戏!?
我还真想见识见识呢。
GAL
嗯～真想亲眼看看啊！
那么,我们就去看看实际情况到底怎么样吧！
模糊一团
这里
神奇有趣的好东东
Hayanon对间谍对恶龙之卷
原著：Hayanon
潜入！SQUARE·ENIX!!



哇啊—
好棒的大厦啊。
看起来应该有23层吧。
连市政厅都在这附近哦。
东京·新宿
武器OK—!
用扁柏做的手杖。
防具OK—!
准备完全OK—!
好啦,让我们向着迷宫一路杀进去吧!!
乘坐利用魔力开动的电梯,向着接待处所在的楼层进发!
轰隆轰隆
轰隆轰隆
上升
那里一定会有美丽的接待员小姐……
开门!!
欢迎光临——!
××××周刊
岚山&DULLMAN
哇啊啊……
先来的客人难道都……
稀客稀客啊,这不是《×××PS2》的两位吗?
合并已经过了4个月……
而且,前几天还刚搬了新的办公地点。
来侦察一下也是理所当然的嘛～
但是,真正美味的好素材只能让我们来享用哦!
哇哈哈哈
可恶!
我们是不会输的!!
吃我的扁柏杖吧—!
啊!
好疼!
喂喂,这几位同仁,请不要再战斗啦—
现在已经是连SQUARE和ENIX都能合并的时代了!!
就不要再吵架啦!
哦!
这不是著名的多田君嘛!
没错没错,大家为什么非要吵架,就不能作个好朋友呢～
啊!
主、主编…
加藤也来了!!
要想探索这家公司看来没有一定的实力是不行啊。
不如我们共同合作吧。
嗯～没错～
4个新的怪物加入成为伙伴!
(到底谁是主角啊!?)
那么,
我们走吧～
好啦好啦,不要吵架了。
魔物使
魔物
魔物使
魔物
魔物
魔物


这个迷宫在地上共有23层！
其中的8层已经被SQUARE·ENIX占据了……
如果不拿地图就直接冲进这么恐怖的地方，绝对是有勇无谋的人干的事儿!!
实际情况就是这样！
哇啊到底该怎么办啊!?
其实我们事先已经和宣传部的人约好了！
我们要找小林君。
让我来为大家带路，参观刚刚搬好的新办公楼吧～
说要变成间谍来侦察的不是加藤你自己吗!?
现在还这么正大光明的—!!
宣传部
小林秀一
说归说，其实我对这里也不是太了解呢～
僵
可是完全没有SQUARE和ENIX合为一体的实感呢！
不过这里也不是杂乱无章的哦—
在公司内部，由于平时开发小组是分开的，所以完全没有混乱的感觉。
感觉就好像还是原来的SQUARE和原来的ENIX……
旅游
啊！这里面有沙发！
这应该是SQUARE带来的东西吧。
两个公司都把自己的家具和器材等东西搬过来了！
哇！简直像新婚一样！
接待室的橱窗里摆满了两个公司的商品……
很融洽嘛……
啊！我发现了分界线！
这种事就不要说出来啦！
顺便偷看一下会议室。
咔嚓
这边是SQUARE
这边是ENIX。
哇
你不要尽说些多余的事！
真的很厉害啊—
不对，我们也是有交流的哦！
根本就没有分界线！
这就是成人的世界—



因为这栋大楼里本身就有可以吃饭的地方，所以基本不用外出。
哦！
这么说，就算住在这儿应该也没问题啦。
我也要住进来一
不过，由于没有设置住宿间,所以自然也就没有床可以睡了。
蜷一缩
尽管办公室确实非常漂亮……
不过毕竟和编辑部不一样啊—
如果没有住宿间的话，
就只有搭帐篷了……
难道要我睡在外面吗……
我也好想看看其它的楼层啊～
想看
一定到处都是开发室吧！
!!
不行啊！因为那里到处徘徊着巨人族等怪物，非常的危险！
绝对不行!!
必死
唉
拿着这种扁柏杖应战的话,心里的确是没底儿……
附近有没有什么更好点的武器……
!!
这种地方居然有个宝箱!!
也太容易了吧
打开看看吧！
这是！
预定9月中旬发售！
『剑神勇者斗恶龙』!
……之剑!
闪闪发光
赶紧装备！装备!!
只要有了这个就什么也不怕了!!
嗖
啊！拿着剑就跑啦!?
快给我站住！！那个东西还没有开始发售啊！
巨
呀！这么快怪物就出现啦!?
难道……难道是BOSS吗!?
……原来是老朋友是枝。
欢～迎～好久不见啊～
我是SQUARE·ENIX的是枝
怎么回事！你原来不是开出租车的吗!?现在怎么会跳到这儿工作……!!
呵呵～真的非常感谢以前您乘坐我的“是枝TAXI”～
开玩笑吧


居然能在这种地方见面……真是不可思议啊……
现在可不是感动的时候！
快!趁他们拖延住巨人BOSS的时候，咱们一口气突破这里吧！
巨人BOSS
这的确是个好机会！
迷宫里一定到处都有新的『勇者斗恶龙』，我一定要全都搬走!！
勇者大搜索~!！
咣
呀啊!!
这可是连最强的勇者也会发抖的『骑龙者』里的龙~！！
呼啸
骑在龙背上还可以喷出火焰！
呼啸
《骑龙者》游戏制作人柴贵正
熊熊燃烧
如果从龙背上下来还能进行地面战!!
好,好强!!
9月11日发售！超级爽快刺激！请大家一定要玩!！
是!!是!!
我知道啦！
呀—不要用魔法打我啊~
请参照本期攻略
HAYANON！这个敌人实在是太强了！咱们还是走为上策吧！
哈~哈~
哇啊，哪怕让我把剑拿回来也行啊……
啪
啊
啪
HAYANON！HAYANON!!
嗯……
……唉。我，我输了…
钱只剩一半了!?
不能死心！冒险还远远没有结束啊！
呜呜…我也是……
这次咱们就从SQUARE的方向开始进攻吧！
好！我已经装备了洋葱剑，勇敢地往前冲吧！
就在两个失败者重新计划的时候，『最终幻想』中的怪物早就已经在等待着她们的到来了。
蠕动
蠕动
差不多快到了吧
蠕动
蠕动





释由美子
1978年6月12日出生 东京都生人
B型 164公分

过去曾在日本VARIETY节目中出演过清纯的天然系角色。之后又在《修罗雪姬》、《哥吉拉X大型哥吉拉》等公映电影中开始了自己真正意义上的演艺生涯。11月份从电视系列派生出的剧场版《skyhigh》的上映，更为她确立了实力派演员的地位。由于她在NHK《英语闲聊之夜》及日本富士电视台《nepuleag》节目中开朗阳光的表现，最终获得了很多饭斯的喜爱。现在的释由美子可是每天都过着忙碌而充实的生活呢。



DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商广州批发热线：020-81010316 邮箱：pifa@marsgame.com
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购汇款地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051
门市部地址：成都市百脑汇5楼509 电话：028-85433602

邮购价：VCD：3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD：7.5元/张。
会员价：VCD：3元/张，DVD8元/张，音乐CD：6元/张。
购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购查询热线：028-83414399、83172077、89010603
投诉电话：028-88069212
购物咨询及查询专用邮箱：service@marsgame.com
投诉邮箱：tousu@marsgame.com
邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。VCD：3.8元/张(DVD9元/张)，持卡会员价VCD：3元/张（DVD8元/张）。继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变，邮费15元/次，无论多少。购买DVD请在编号前加“D”。

一次性购买190元产品(不含邮费)，即可获得精美邮购会员卡一张，终身有效！

节目编号及名称	VCD	DVD
002-1梦幻妖女	12	3
005-2男儿当入樽	4	1
010-1JOJO冒险(第一卷)	3	2
014-1高达W-尽华尔兹	2	1
014-10高达F91	2	1
014-11高达逆袭夏亚	2	1
014-13高达0079TV	16	5
014-15倒A高达	25	6
014-17V高达	17	8
014-2G高达	17	5
014-20高达0083(剧)	2	1
014-3W高达	17	5
014-30倒A高达(OVA)	6	2
014-31SEED高达	24	10
014-32高达剧场3部作/特别版	6	2
014-4高达08MS小队	6	3
014-5高达0080	3	2
014-6高达0083	6	2
014-7Z高达	17	6
014-8ZZ高达	16	8
014-9X高达	17	5
017-1不可思游戏(TV)	19	6
017-2不可思议游戏(剧场版)	2	1
017-3不可思议游戏延续篇	6	2
017-4不可思议游戏永光传	4	1
025饿银传说	4	1
029-1橙露(剧场版)	2	1
029-2橙露(TV)	24	6
029-3橙露(OVA)	4	1
032暗黑破坏神	3	1
035天空之城	2	1
037-1怪医秦博士千禧版	2	1
038DNA2	5	3
052-5城市猎人—便衣女警	2	1
052-8城市猎人(TV)	62	20
058-3樱花大战(TV)	25	4
058-5樱花大战写真集	2	1
058-7樱花大战引退纪念版	2	1
062-1幽游白书(剧场版)	2	2
062-2幽游白书(TV)	38	12
062-7幽游白书—黑暗武术之事	2	1
063电影少女	3	2
069-1X战记(剧)	2	1
069-2X战记(TV)	21	4
074梦幻街少女	2	1
076-1真孔雀王	2	1
076-2孔雀王	3	1
079-2天地无用—魉皇鬼	9	3
079-4新天地无用(TV)	9	4
079-5天地无用遥远的思念	2	1
082-1超时空要塞可有记得爱	2	1
082-10超时空7(第一部)	13	6
082-11超时空要塞7(第二部)	11	5
082-2超时空要塞(加强版)	4	1
082-3超时空要塞Ⅱ	3	2
082-4超时空要塞(TV)	12	5
082-7超时空要塞歌集	1	1

节目编号及名称	VCD	DVD
089-3龙珠ZOVA大全集	13	4
089-5龙珠—热血热斗	1	1
089-6龙珠—神龙传说	1	1
089-7龙珠TV	31	12
093龙猫	2	1
099百变狸猫	2	1
103圣传	2	1
105-1我的爱神	3	1
105-2我的爱神Q版	6	2
106风之谷	2	1
107三只眼	7	2
109魔法提琴手	9	1
110魔女宅急便	2	1
111-2秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111-3秀逗魔道士(TV)第三部	9	3
111-4秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111-5秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115-1相聚一刻(TV)	15	12
118-1新世纪福音战(TV)	13	4
118-2新世纪福音战(剧场版)	4	1
121超魔神英雄传	25	8
123-15浪客剑心星霜篇	2	1
123-2浪客剑心(TV)	40	12
123-3浪客剑心天空镇魂歌	2	1
123-4浪客剑心追忆篇	4	1
131-1罗德岛战记吟游诗人记	6	3
131-2罗德岛战记英雄骑士	9	3
148-1攻克机动队(剧场版)	2	1
148-3攻克机动队(TV)	6	7
154-2天空战记(TV)	19	6
158-1北斗之拳(剧)	2	1
158-2北斗之拳(TV)	76	20
160强殖装甲	3	2
162-2宠物小精灵逆袭	2	1
162-3宠物小精灵爆诞	2	1
162-7宠物小精灵结晶塔	2	1
162-8宠物小精灵口袋宠物小精灵(剧场版)	1	1
162-9宠物小精灵皮卡丘探险队	1	1
188-1银河英雄传说新战争的序曲	2	1
195-1魔法骑士(TV)	18	6
195-2魔法骑士(剧场版)	2	1
209-1吸血姬美夕(TV)	9	3
209-2吸血姬美夕(剧场版)	2	1
223猫眼	32	8
225-1宇宙骑士(TV)	16	5
225-2宇宙骑士Ⅱ	3	1
245幽灵公主	2	1
246-1纯情房东俏房客(TV)	9	3
246-2纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
300快餐店之恋	3	1
301机甲兵团	16	8
305小魔女	2	3
306海岸物语	2	1
308战斗妖精风	2	2
310火影忍者	17	6
311推理之绊	12	4

节目编号及名称	VCD	DVD
312美女讨伐二人组	9	2
315闪灵二人组	15	5
316返乡战士	2	3
319花羽联盟	6	3
320玩戏	1	3
321完美的恋情	5	2
331迷糊天使	13	4
333魔法使的注意事项	4	3
334超能力者	1	1
335战奇谭	7	2
336七华 6/17	2	3
337狼雨	7	3
338黄家特工L/R	4	2
340KO世纪三兽士	3	1
343陆上自卫队	6	3
347I`S	1	1
348废弃公主	2	2
349侦探学园Q	2	1
350最后的放逐者	3	2
351黑魔法M66	1	1
352宇宙星路	3	2
353E'S超能力	3	3
354魔侦探洛奇	3	2
355成惠的世界	2	1
356篮球男孩	3	3
357天使怪盗	4	2
359鬼切丸	2	2
365频果核战	1	1
366女恶魔人诞生篇	1	1
368骇客帝国	3	2
500-4圣斗士海皇篇	5	3
500-5圣斗士黄金十二宫(TV)	25	8
500-7圣斗士北欧篇	9	5
500-9圣斗士星矢—冥界篇	7	2
505-2金田一歌剧院	2	1
505-6金田一少年杀戮钳碧岛	2	1
505-8金田一七赖美雪之杀人事件	1	1
506岁月童话	2	1
513魔法少年	1	1
516千年女优	2	1
520学园侦探团	16	4
525听到涛声	1	1
526-5太空战士10CG	2	2
526-7太空战士X-2	2	1
527青之六号	4	1
531再见萤火虫	2	1
535彼男彼女的故事	13	3
537饿沙罗鬼	13	4
539冒险少女拉汀亚(TV)	13	5
552-1海贼王(电影版)	1	1
552-2海贼王	64	17
552-5海贼王剧场版	1	1
553魔装机神	12	4
556光明战士—阿基拉	2	1
558-4街霸ZERO	4	1
559-1棒球英豪—大学物语	2	1
559-3棒球英豪(TV)	50	16

节目编号及名称	VCD	DVD
559-4安达充H2外传	21	6
559-5风之速	2	1
562-1福星小子圣水奇缘	2	1
562-2福星小子爱星之恋	2	6
566激情的恋爱	7	3
569铃声LAIN	5	4
572-1地狱先生神眉	1	1
573-116柯南情人节的真相	2	1
573-117柯南犯罪的遗物	1	1
573-118柯南-震动警视厅的12000000人质事件	2	1
573-142柯南迷宫的十字路口	2	1
573-18柯南瞳孔中的暗杀者	2	1
573-2柯南引爆摩天楼	2	1
573-25柯南对怪盗基德(工藤新一)	2	1
573-27柯南通向天国的倒计时	2	1
573-28柯南特别版—人鱼失踪记	1	1
573-29柯南暗黑组织之杀机	2	1
573-30柯南二十年后的杀机	2	1
573-4柯南14番目	2	1
573-5柯南(TV)	14	3
573-6柯南世纪末魔术师	2	1
573-70柯南充满谎言的委托人	2	1
573-92柯南汉姆.贝克街上的亡灵	2	1
575-1星界之纹章	7	3
575-2星界之战旗	5	3
575-3星界之断章	1	1
575-5星界之战旗Ⅱ	5	2
575-6星界之纹章特别版	2	1
582南海奇皇	5	5
584-1机动战舰TV版	9	3
584-2机动战舰剧场版	2	1
588火魅子传	6	3
593-1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595剑风传奇(烙印战士)	13	4
600青空少女队	2	2
601菜菜子解体诊书	6	2
603烈火之炎	14	6
604青涩宝贝	12	2
605枪神	13	6
607伤追人	5	4
610-1魔法阵都市TV	9	6
616飞越颠峰	3	1
618七都市物语	1	1
619-2逮捕令剧	2	1
619-3新逮捕令TV	13	6
621-2兽兵卫忍风帖—龙宝玉篇	4	2
625巴别二世	4	2
626-1白色猎人	9	3
626-2白色十字架	2	1
628记忆(大友克洋)	2	1
635-3头文字D(剧场版)	2	1
635-4头文字D(电影版)	2	1
639-1封神演义(TV)	9	3
642人鱼之伤	2	1
647午夜之眼	2	1
648-1恶男杰特(TV)	9	3

节目编号及名称	VCD	DVD
648-2恶男杰特(天国之门)	2	1
649星方武侠	12	3
651神秘世界	4	3
653女恶魔人	6	3
656-1守护月天(TV)	11	3
656-2守护月天(OVA)	8	2
661-2高智能赛车GPX(TV)	13	5
661-3新世纪GPX-ZERO	3	2
661-4新世纪GPX-OVA	3	2
663-2最游记(TV)	21	8
663-3最游记剧场版	2	1
663-5最游记希望之罪过	2	1
665超神姬	4	1
671妖精战士	9	3
673机械人嘉年华	2	1
674-1库洛魔法使第一部	14	8
674-2库洛魔法使(剧场版)	2	1
674-4库洛魔法使被封印的卡片	2	1
678-1花样男子	1	1
679老人与Z	2	1
680-2机动警察(电)	2	2
680-3机动警察(OVA)	4	2
680-4新机动警察(OVA)	8	2
680-5机动警察(TV)	19	6
680-6机动警察Ⅲ+特别版	3	1
684-5足球小将	6	8
688-2霸王大系龙骑士	2	6
690-1恋爱世纪(剧场版)	2	1
690-2万有引力(TV)	5	2
696恐怖宠物店	4	1
697-1勇者王(TV版)	17	8
704龙骑士	4	3
706时空转抄	6	3
708-2乱马1/2(OVA)	3	1
708-3乱马1/2热斗篇(第一部)	6	6
708-4乱马1/2热斗篇(第二部)	7	6
708-5乱马1/2热斗篇(第三部)	7	6
708-6乱马1/2热斗篇(第四部)	7	4
711-1天空艾斯加科尼(TV)	13	3
711-2天空艾斯加科尼(剧场版)	2	1
720-1天使禁猎区	3	1
724-1爆笑吸血鬼(剧)	4	1
724-2爆笑吸血鬼(TV)	10	4
727A计划	1	3
728魔神BIG—G	6	2
731女神候补生	9	2
732-1钢铁天使(TV)	9	2
732-2钢铁天使(剧场版)	2	1
735安琪莉可	1	1
741飞天红猪侠	2	1
742神风怪盗	22	5
766苍之流星	1	3
784-1EX—DW杀手	5	2
784-2EX—DW杀手（剧场版）	2	1
787亚历山大战记	5	3
792爱情白皮书	7	3
793人形草纸左近	9	4
798小女孩的玩具	16	4
806-1游戏王(TV)	13	4
806-2游戏王剧	1	1
806-3游戏王(TV)Ⅱ	12	3
806-4游戏王(TV)Ⅲ	11	4
806-5游戏王(TV)Ⅳ	11	5
810-1变形金钢电影版	1	1
810-4变形金刚美国版	15	13
811风月夜影兰	7	2
814卡片召唤师	5	3
817-1犬夜叉	59	17
817-2犬夜叉(剧)	2	1
819掌上娇女	5	1
820婆梭罗	7	2
821人狼	2	1
826电童	9	3
827-1蜡笔小新	2	1
829秘密电影第二部	1	1

节目编号及名称	VCD	DVD
834-1叮当猫(太阳王传说)	26	12
834-3太阳王宇宙开拓史	2	1
835人造人间	6	2
840求恋期	6	1
846终极战区	1	6
851-1猎人(TV)	31	9
851-2猎人(OVA)	8	2
852捍卫者	4	3
861京都女子	8	2
862机动天使	4	6
866沉默的未知	13	4
870永恒传说	5	2
871-1刃牙	5	5
871-2刃牙Ⅱ	9	3
874剑星传(星之海洋)	4	6
875地球少女	13	2
877黑街二人组	6	4
882魔法战士李维	9	3
885欢心	6	3
888破邪巨星	6	3
889-1妹妹公主	3	4
894魂狩	10	3
896恋爱季节	6	2
901-1火圣旅团999	1	2
901-2火圣旅团999(TV)	1	3
902真盖特对新盖特机器人	4	8
904新白雪姬传说	7	2
908超级偶像猫玲当	2	1
910血	2	1
916幻影天使	13	6
917草莓蛋	3	2
920无限的昌险	9	4
921再造人009	3	2
922棋魂	50	13
923通灵童子	29	9
930-1千与千寻	2	1
930-2千与千寻Ⅱ—猫的报恩	2	1
931飞鹰侠	3	1
933超音鼠	1	3
934网球王子	44	9
935-1吸血鬼猎人D	2	1
936大都会	2	1
937美少女战士R	3	3
942电击作战	5	2
944樱桃小丸子	2	1
947-1圣战士(TV)	17	6
947-2圣战士(OVA)	1	1
948分身战士	10	3
951翼神传说	15	4
954新吸血鬼	6	2
956幻魔大战	9	1
956-2幻魔大战	2	1
957机械人真幌	8	2
958名侦探福尔摩斯	9	4
959人形电脑天使心	20	4
961青出于蓝胜于蓝	16	3
962-1拜托了老师	13	2
963东京地下城奇兵	7	2
964全金属风暴	20	4
965守护者	20	4
965-2守护者—黄昏的手镯	6	2
967天使—小生意气	23	3
970十二国记	20	5
975鬼眼狂刀	15	4
978圣石王者	17	8
979最终武器彼女	9	3
980UFO皇女	8	3
982小小雪精灵	9	4
983宝瓶时代	8	3
984果酱少年	36	9
985镜女骑士	5	2
986猎人罗宾	13	4
988漫画大王	13	3
992通向光辉的季节	2	1

以下节目只有VCD版本

节目编号及名称	VCD
149绀碧之舰队	2
002-2妖子魔剑	6
005-1男儿当入樽(珍藏版)	2
005-3男儿当入樽(TV)	35
010-2JOJO冒险(第二卷)	9
014-1408ms小队(完结篇)	1
014-16SD高达G世	1
014-18MS08小队米兰传说	1
014-19蓝色高达	1
014-21机动梦日记	1
014-22高达MTV	1
014-23兰色高达	14
014-24高达W战争回忆录	4
014-25G高达(剧场版)	2
014-26W高达杀人课	2
014-27ZZ高达(剧场版)	2
014-28X高达(剧场版)	2
014-29高达0079(剧场版)	2
037-2怪医秦博士(TV)	8
052-1城市猎人—天才教授	2
052-2城市猎人—爱与连发枪	2
052-3城市猎人—百万美金	1
052-4城市猎人—海滩之战	1
052-699城市猎人	2
052-7城市猎人(OVA)	5
058-1樱花大战全集	2
058-2樱花大战(OVA)	6
058-4樱花大战真人版	3
058-8樱花大战巴黎篇	2
060碧奇云—兰色种子	13
061-1万能文化猫娘	6
061-2万能文化猫娘(OVA)	3
062-3幽游白书(电影版)	1
062-4幽游白书—大百科	1
062-5幽游白书—飞彩之章	1
062-6幽游白书—幽助之章	1
071-1卒业	4
071-2卒业罗Ⅴ	1
075风魔小次郎	6
078圣子到BOY	12
079-3天地无用炎夏之圣诞	2
079-6天地无用外传	9
079-7天地无用地球篇	7
079-8天地无用宇宙篇	7
082-12超时空要塞爱丽斯	2
082-9超时空要塞D7(OVA)	4
089-1龙珠Z之冥界超激战	1
089-2龙珠Z银河最强战士	1
089-4龙珠—地球保卫战	1
095斗神传	2
105-3幸运女神剧	2
111-6秀逗魔道士(OVA)卷二	2
111-7秀逗魔道士剧场版	4
111-8新秀逗魔道士	1
111-9秀斗魔道士延续篇	5
113阿尔斯兰战记	4
115-2相聚一刻(剧场版)	1
123-1浪客剑心(特别篇)	1
123-10浪客剑心四乃森仓紫	1
123-11浪客剑心漱田宗次郎	1
123-12浪客剑心相乐左之助	1
123-13浪客剑心剑技大全	1
123-14浪客剑心名胜全集	1
123-5浪客剑心未放映之迷藏	1
123-6浪客剑心逆刃刀	2
123-7浪客剑心明治剑客浪漫谭	1
123-8浪客剑心珍藏版	3
123-9浪客剑心人气排行榜	1
134宫崎峻MTV	1
148-2攻克机动队M66	1
152-1少女革命(TV)	13
152-2少女革命(剧场版)	2
154-1天空战记	3
158-3新北斗之拳(剧场版)	1
162-1宠物小精灵TV版	26
162-10宠物小精灵皮丘圣诞节	1
162-4宠物小精灵皮卡丘的寒假	1
162-5宠物小精灵体育对抗赛	1
162-6宠物小精灵皮卡与皮卡丘	1
170铁拳1+2	2
188-10银河英雄传说螺旋迷宫	7
188-11银河英雄传说外传千亿之星千亿之光	6
188-12银河英雄传说外传反叛者	2
188-2银河英雄传说银英(TV)	55
188-3银河英雄传说外传星之海洋	1
188-4银河英雄传说外传污名	2
188-5银河英雄传说外传朝之梦夜之歌	2
188-6银河英雄传说外传白银之谷	2
188-7银河英雄传说外传黄金之冀	1
188-8银河英雄传说外传英雄传说	2
188-9银河英雄传说战国群雄传	18
201-1拳王97	2
201-2拳王98	1
201-3拳王99	1
201-4拳王2000	1
201-5拳王新99	2
211统梦	1
212-1侍魂破天草降魔之章	1

节目编号及名称	VCD
212-2侍魂斩魔传	2
234真女神转生	2
246-3纯情房东俏房客可奈子篇(OVA)	1
246-4纯情房东俏房客景太郎	2
246-5纯情房东俏房客特别版	3
302末日危机	2
304我希望你在这里	2
307地球守护者	2
309秋秋公主	4
313绝对任务	2
314钢琴少女	1
317情感的约束	2
318可可露图书馆	2
322钢铁侦探	7
323花田少年史	2
324新春羽毛球大赛	1
329幽浮宝贝	15
330狂热前锋	1
339奇钢仙女	3
358奇诺之旅	1
360百变之星	3
361黄金卡修	2
362最后逃亡	3
363野犬奇兵	1
364老鼠小子	3
367学园梦幻队	2
500-1圣斗士真红少年	1
500-2圣斗士最终战士	1
500-3圣斗士黄金苹果	1
500-8圣斗士神与神激战	1
505-1金田(TV)	13
505-5金田一人偶世界	5
505-7金田一神秘马戏团	4
505-9金田一学园七个不可思议杀人事件	2
507-1卡通MTV精选Ⅰ	1
507-2卡通MTV精选Ⅱ	1
507-3卡通MTV精选Ⅳ	1
507-4卡通MTV精选Ⅴ	2
509-1生化危机2CG	1
509-2生化危机2真人版	2
509-3生化危机3CGCG	1
509-4生化危机3真人版	2
509-5生化危机2002真人版	2
526-1太空战士8代CG	1
526-2太空战士9代CG	1
526-3太空战士八MTV	1
526-4太空战士(电影版)	2
526-6太空战士10(TV)	8
528五星物语	1
530鬼神童子	2
532精灵使	1
534杀人课	2
536世界末日	2
538特搜机动队	3
540-1GS美神(剧场版)	1
540-2GS美神(TV)	15
548-1魔术师奥梵第一部	9
548-2魔术师第二部	12
552-3海贼王发条岛的冒险	1
552-4海贼王黄金大海盗	1
555莱茵的黄金	2
558-1街霸II剧	2
558-3街霸(TV)	14
559-2棒球英豪—最后冠军	3
562-3福星小子情侣乐天派	2
562-4福星小子求你说声我爱你	2
562-5福星小子鬼姬传说	2
562-6福星小子绮丽人之梦	2
562-7福星小子特别版	1
562-8福星小子阿渚的未婚夫	1
562-9福星小子OVA	3
563-1绝爱	1
563-2绝爱(OVA)	3
565-1东京巴比伦	1
565-2东京巴比伦东京惊魂	1
567快乐蒸气探团	1
568银河少女警察	6
572-2地狱先生恐怖新学期	1
572-3地狱先生(TV)	16
573-1柯南两大杀人事件	2
573-10柯南八代	10
573-100柯南法庭对决Ⅱ菲对九条	1
573-101柯南危险的处方笺	1
573-102柯南九个门大搜查	1
573-103柯南超级汽车陷井	1
573-104柯南诅咒的假面的冷笑	1
573-105柯南在黑暗中传出的神秘枪声	1
573-106柯南偶像们的秘密	1
573-107柯南疗养森林的不在场证明	1
573-108柯南酒窖密室事件	1
573-109柯南南纪北滨神秘之旅	1
573-11柯南毛利小五郎	2
573-111柯南友情与杀意的关门海峡	1
573-112柯南回来的受害者	1
573-113柯南大阪的三K事件	1
573-114柯南图画中的绑架犯	1
573-115柯南元太的灾难	1
573-119柯南-看不见的嫌疑犯	1
573-12柯南第十位乘客	2
573-120柯南-急忙掩饰的忽略	1
573-121柯南-浪花剑士与太各之城	1

节目编号及名称	VCD
573-122柯南-雪夜的恐怖传说	1
573-123无声的证据	1
573-124与黑暗组织的接触	2
573-125上天奇妙的惩罚	1
573-126字迷婆婆失踪事件	1
573-127柯南幽灵屋的真相	1
573-128柯南摇晃的餐厅	1
573-129柯南夕阳染红的女儿节人偶	1
573-13柯南超级杀人计划	2
573-130柯南栏杆破坏的瞭望台	1
573-131柯南向日葵公馆里的枪声	1
573-132柯南平次与失踪的少年	1
573-133柯南来自芝加哥的男人	1
573-134柯南阳光普照的地方	1
573-135柯南玷污的假面英雄	1
573-136柯南幸运的雪茄盒	1
573-137柯南不在场证明的隐身术	1
573-138柯南消失的绑架逃逸车	1
573-139柯南服部平次走投无路	1
573-140柯南火焰中的红马	2
573-141柯南生日饮酒之谜	1
573-15柯南黑天使的翅膀	2
573-16柯南本万刑事之恋爱物语	2
573-17柯南太顺利的推理	1
573-26柯南2001最新TV版	10
573-3柯南黑暗组织女子	2
573-31柯南月与星与太阳的故事	1
573-32柯南流水亭流出的杀意	1
573-33柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1
573-34柯南少年侦探团消失事件	1
573-35柯南名家连续惨死事件	1
573-36柯南暗夜公爵	1
573-37柯南幽灵船	1
573-38柯南外交官杀人事件	1
573-39柯南体育俱乐部杀人事件	1
573-40柯南插画画家杀人事件	1
573-41柯南行动电话杀人事件	1
573-42柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1
573-43柯南滑雪别墅阴影事件	1
573-44柯南雾天狗传说发生事件	1
573-45柯南歌南当红艺人杀人事件	1
573-46柯南维纳斯之吻	1
573-47柯南鸟取屋之怪解决篇	1
573-48柯南暗黑中的死角	1
573-49柯南死亡的復活出	1
573-50柯南宝刀争夺战	1
573-51柯南性命交关的复活	4
573-52柯南被杀了四次的男人	1
573-53柯南没消失的证据	2
573-55柯南神秘乘客	2
573-56柯南公寓坠楼事件	1
573-57柯南英语老师VS西部名侦察	2
573-58柯南黑暗组织再会	3
573-59柯南十六人的怀疑者	1
573-60柯南怀古饭店神秘事件	2
573-61柯南通往迷宫的入口	2
573-62柯南被封印目墓的秘密事件	2
573-63柯南年幼的目击者	1
573-64柯南流水亭的玄机	2
573-65柯南工藤新一MY事件发生篇	1
573-66柯南红鬼村火节杀人事件	1
573-67柯南周一晚上七点半杀人事件	1
573-68柯南丧失记忆的美少女事件	1
573-69柯南仙人掌杀人事件	1
573-7柯南青山岗昌短篇缉	1
573-71柯南中华街的似曾相识	2
573-72柯南竞技场上无差别	1
573-73柯南迷样信息狙击事件	1
573-74柯南迷失森林中的光彦	1
573-75柯南咖啡厅馆突然闯入事件	1
573-76柯南龙神山坠落事件	1
573-77柯南红色杀机梦幻曲	1
573-78柯南木菇熊与侦探队	1
573-79柯南孤岛的公子与龙宫城	2
573-8柯南意味深长的音乐盒	2
573-80柯南五彩传说的书中豪宅	1
573-81柯南本厅之刑事恋爱物语四	1
573-82柯南复仇的海湾	1
573-83柯南战斗游戏的陷阱	1
573-84柯南法庭对决Ⅱ	1
573-85柯南警察手册丢失事件	1
573-86柯南迷宫的阴暗	1
573-87柯南迷宫的狂热球迷	1
573-88柯南毛利的冒充者	2
573-89柯南爱与决断的破哰	1
573-9柯南阿兰的初步推理	1
573-90柯南商业繁荣的秘密	1
573-91柯南新干线护送事件	1
573-93柯南爱与决断的破碎	1
573-94柯面充满杀意的陶意教室	1
573-95柯南陷入网中的迷团	1
573-96柯南松江玉造连句十四番胜负	1
573-97柯南OK牧场的悲剧	1
573-98柯南屋形船震惊的钓鱼事件	1
573-99柯南红色杀意的夜想曲	1
575-4星界之纹章(特别版)	2
577琥珀之追击	1
578风之名仗	2
580勇者斗恶龙	10
581破邪大星	3
583麻未之部屋	2

节目编号及名称	VCD
586-1心跳回忆动画版	2
586-2心跳回忆真人版	2
587-1影技	9
587-2影技剧场版	2
593-2GTO(麻辣教师)真人版	2
594恋爱候补生	1
596-1水晶国传说剧场版	2
596-2水晶国传说OVA	3
599学校幽灵	6
606八云立	1
609梦幻骑士龙之宝玉	5
610-2魔界小分队	1
614课本没教的事	2
615恶魔战士	4
617-1哥布拉剧场版	2
617-2哥布拉TV	11
619-1逮捕令OVA	6
620阳光之树	1
621兽兵卫	2
623六神魔合体	2
626-3新白色猎人	3
627AD警察	6
629独裁者	1
630十兵卫	5
634真夜中之侦探	6
636-1倒凶十将传	3
636-2倒凶十将传—封魔五行传承	1
637火宵之月	2
638电脑战记	3
639-2封神大百科	3
640无限地带	6
643炎之记忆	2
652钢铁新世纪	4
654新吹波糖危机	7
661-1高智能赛车	2
661-5最终挑战者	1
661-6新世纪GPX并列第一	5
663-1最游记(TV)简集	1
663-4最游记OVA	1
664灵魂力量	9
666迷宫物语	1
670魔影紫光	2
672地裂	1
674-3库洛魔法使第二部	12
674-5库洛魔法使延续篇	7
674-6新库洛魔法使剧(英文版)	2
677秘密警察	4
678-2流星花园	18
678-3流星花园Ⅱ真人版	30
680-1机动警察(剧)	2
681我是大哥大	7
683神秘机械女神	3
684-1足球小将世青篇	5
684-2足球小将小学篇	7
684-4足球小将欧洲篇	8
684-6足球风云	1
684-7哨声响起	5
686沙罗曼蛇	2
687-2装甲骑兵(TV)	18
689刻之大地	1
691闪电霹雳车	4
692梦中相会	3
694通灵公主	6
695思春期美少女	2
697-2勇者王(剧场版)	2
698武神传说	3
699众神的黄昏	1
700电脑刑事档案	3
705亚里安	2
707变色龙	3
708-10乱马1/2热斗篇(第八部)	6
708-2新乱马OVA	3
708-7乱马1/2热斗篇(第五部)	7
708-8乱马1/2热斗篇(第六部)	7
708-9乱马1/2热斗篇(第七部)	7
712寒冷前线	1
713刀魂(DC游戏CG版)	2
714车神传说	2
715快刀乱麻	1
716亚里沙	1
717幽幻怪社	2
718战国魔神	13
719圣露米学院	2
720-2天使之尾	6
723钓鱼武状元	9
725奥美帝	2
726天域奇兵	2
729星际争霸战	6
732-3钢铁天使久留美式	4
732-4钢铁天使零	1
736伊甸少年	13
738默士录	1
739魔法使	3
740钢铁神兵	7
743鲁邦暗杀指念	2
746兽战士女	9
747传说巨神	4
750银河星国传说	2
751-1雷朋三世爱情篇	2
751-2雷朋三世辞书库	2
751-3雷朋三世危机一发	2

节目编号及名称	VCD
752粼家女孩	6
753翼天使之声	6
754超兽传说	2
756黄金战士	6
757D4公主	4
758秘境探险	2
759-1机械女神(TV)	26
759-2机械女神剧场版	2
760无休战将	6
761高校职光战士	1
762红发少女安妮	1
763雷电X	1
764圣兽机	1
765北长	1
767创世纪战士	3
768幻魔大战	2
769杀人机器	1
770时空之旅	2
771救命樽	1
772极黑之翼	1
773反黑风暴	2
774伴龙少女	2
775美幸不思议之国	1
776乐胜	1
777金星战记	2
778咒语鬼精灵	1
779-1柔之道番外篇	2
779-2柔之道奥运会	2
780雌威队	2
782虚界之魔兽	5
783午夜风情	9
785漫游记	5
788天使宝贝蛋	9
789超入学园	2
790冷面魔影	5
791依煞	2
794东邪西毒	4
796美少女枪神	2
797天国女神	1
799特别的她	3
800-1铠传OVA	3
800-2铠传武士军队之讯息	2
800-3铠传浑煌帝传说	2
801禁区外的少女	13
802太空漫游者	2
803快感乐园	15
804心动的偶遇	6
805乱战突破	2
808乐感	1
810-3"变形金刚(TV)19"	2
813间之楔	2
816中华一番	11
818漫画英雄	2
822阳光普照	1
823学生妹	2
824令人战粟的格林童话	1
825传说的伙伴	1
827-2蜡笔小新温泉大决战	2
827-3蜡笔小新特别版	1
827-4蜡笔小新跨越地球篇	1
827-5蜡笔小新TV版	12
828公园前派出所	2
830-1数码宝贝	1
830-2数码宝贝操盘手	4
830-3数码宝贝代博落兽的逆袭	1
830-4数码宝贝之暗黑斗暴龙	2
830-5数码宝贝TV版	18
831机巧奇传战记	2
832无敌王	2
833想见到你	1
834-2太阳王映画恐龙	2
834-4太阳王秋季特别节目	2
834-5太阳王翼之勇者	2
834-6太阳王新学期特别节目	2
837织田信长(真人版)	2
838伙头智多星	12
839超人古加	17
841少年科学俱乐部	1
842此时此地的我	5
843机器猫	26
844破坏魔定光	1
845生死一刻	1
847反斗小皇子	1
848魔法天使	18
849不文明泰山	11
851-1猎人(TV)	31
854格斗女神	3
855泪眼煞星	4
859我爱泡影	8
860无敌神拳	1
8633D玛丽丝	3
864-1咸蛋超人	1
864-2咸蛋超人狄格外传	2
864-3蒙面超人空蛾(真人)	2
865星际迷航	4
867原罪	1
868一切随时光流逝	4
869古墓丽影	2
872湘南爆走族	2
873小魔女朵瑞咪	1
876乘风少年	2

节目编号及名称	VCD
878辣妹当家	11
879爆转陀螺	2
880死亡的思考	3
881卡利奥斯托洛城	2
883天才风水师一水铃	2
884手塚治虫特典	1
886希望之蛋	1
887亚利安第九学园	2
889-2妹妹公主Ⅱ	7
890学园战记	3
891金太郎	4
892爱的寄托	3
893-1欲望	10
893-2欲望Ⅱ	9
897集合之战	5
898魁男孰	1
899X电车昌险	1
900娱乐金鱼眼	4
903惑星的诱惑	7
906绿林寨	3
907精灵狩护者Ⅱ	4
909梦圆	2
911狂野的禁区	10
912太阳之船	4
913亚洲龙	2
914FAKE	1
915魔法少女猫	4
918-1莎木电影版	2
918-2莎木Ⅱ	4
919动感美少女	1
922-2棋魂特别版	1
924-1学校怪谈	1
924-2学校怪谈之邪鬼传说	1
925哈雷小子	1
926-2银河昌险战记	2
927超者雷登	13
928毕其顿的恶魔	2
929幻象战士	7
932寄生前夜真人版	2
939时空游侠	2
941超人高斯电影版	2
943死神之迷	4
945七濑神探	1
946电脑战队	9
949娇刀传	9
950高校女孩	7
952铁拳Ⅳ	1
953猫眼神偷	2
955弹珠超人	9

节目编号及名称	VCD
960-1银河天使队	7
960-2银河天使Ⅱ	3
962-2拜托了老师(OVA)	1
962-3拜托了老师双子星	1
966暴走猎人	13
968寻找满月	20
969黑巫	2
971神雕侠侣	2
972德国轰炸机	1
973盗贼王	11
974蓝色回忆	3
977魔法街	5
981朝雾的巫女	3
987炎之蜃气楼	5
989娜可露露	1
990煌罗万象	2
991秋之回忆	3
993我的邻居山田居	2
994御龙少年	9
995D-D龙骑士	8
996我的漂亮女友	2
997星之声	1
998美雪美雪	19
999陪卿疯狂	3

最新流行塔罗牌

特价：20元(须邮费5元，每幅80张精美卡片，张张不同)品种有：太空战士十/拳皇/圣传/心跳回忆/猎人/棋魂/梦幻妖子/人形电脑天使心/神风怪盗/不可思议游戏/天是红河岸/清水玲子/X战记/最游记/新世纪福音战士/小樱/篮球飞人

火星电玩 marsgame.com
国内著名的游戏动漫网站
电玩、动漫、精品周边
这里品种最齐全！
www.marsgame.com

您想开一家非常有创意，非常能赚钱的电玩店吗？
中国电玩创业方案
中国商业投资网已将该方案列为2003年最具有市场潜力方案之一。
本策划方案共16万字，上下两册将告诉你在哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和最源头的 一手货源信息。并提供后续服务和经营指导服务。使您一举掌握经营制高点。
www.sunbus.cn
SUNBUS 中国阳光巴士智业机构
咨询及联系方式：
028-83187438
83187436
013908178022

祝全国玩友国庆节快乐！

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

黄金周特卖 款款带给你心动的感觉

本公司宗旨： 我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！**凡在本公司购买主机者均送GBC彩色手掌机一台，数量有限，莫失良机！**

主机自选区

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%–70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

商品	价格
微软128位X–BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器	1580
微软128位X–BOX套餐：主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张	1750
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线）	450
PSONE：袖珍游戏机套餐：双振动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋液晶屏＋充电器＋金手指＋20款游戏（自选）	720
PS2代游戏机套餐：50001型/39001型/39000型/39006型/30000型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋大电源＋AV线＋原支架＋PS2端子线＋VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选	1950/1800/1750/1650/1600/1500
PS2代游戏机原配：39001型/39000型/30001型＋原装震动手柄＋火牛＋AV线＋完美直读（无需引盘）＋游戏×5	1460/1400/1300
PS2代3色限定版主机39000型(原配振动手柄＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋大电源＋AV线＋完美直读+20款游戏) 颜色：银色、蓝色、粉色	2180
PS2代新款50000型主机(原配振动手柄×2＋硬盘＋网卡＋大电源＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋AV线+完美直读（无需引盘）＋20款游戏)	2060
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器(任选)＋AV线＋火牛＋30款游戏(自选)	680/630/580/550
任天堂：NGC主机＋原手柄＋AV线＋电源线+NGC（正版自选1张）	1350

（本公司所售PS2主机均是原装对号机保证质量绝不出售翻新机，让您拥有质量最好功能最强的主机）

GB GBA 单机

商品	价格	颜色
GBASP主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源)	730	颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP套餐+GBASP主机＋配件(自选)价值100元内＋新产品(自选)+GBA卡(自选)价值300元内	880	颜色：橘黄色
GBASP皮卡丘限定版主机+(GBA卡价值200元内＋GBA电源)	890	颜色：橘黄色
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）紫色、蓝色	630	
GBA32位手掌机+充电器 颜色：蓝透/蓝/紫/粉透	410	
GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 黑/桔黄	600	
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/粉透	530	
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数	350/200/165	
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选	650	
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	220	
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	240	
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	430	
GB数码超薄手掌机＋送GB卡80元内自选	260	

主机50元/台 GB机20/台 GB套机30元/套 快件邮费

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

凡购买任何一款X–BOX、PS、DC、PS2、主机者均送GBC主机一台、复读机一部、高达各种人物造型1个、会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型、太8手表一个、原装CD一张、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手机自选区

商品	价格	型号
PS2套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读(无需引盘)＋电源＋AV线＋遥控器+20款游戏自选	1050	型号：30001/30002/39000
PS2原配机：震动手柄＋AV线＋完美直读＋电源＋游戏	850	型号：30006/30000
GBASP主机＋(送卡＋配件)自选300元内	580	
九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）	410	型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）	350	型号：7000/5501/7001
七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）	315	型号：5500/7002/9003
SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选	260/320	
DC主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）	450/380/350	

商品	价格
PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选	400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内	380
超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源	320
世嘉16位手掌机加送两盘卡	300
NGP彩机＋送两盘卡	220
WSC手掌机＋送卡2盘	250
NGC主机+手柄+电源+AV线+记忆卡+正版碟两张	980
GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选	280/130/110/230

快件邮费 主机50元/台 GB机20/台

凡购买二手PS2、PS、DC、NGC、土星主机者均送GBC主机一台、凡购买二手GBA、GB、NGP、WS主机者均送小型掌机一台，会员卡派发手表，项链任何一款，数量有限送完为止。

新产品

商品	价格
A、GBA中文翻译卡可连接GBA卡可将英文、日文翻译成中文，准确率100%	95
B、EZ–FLSH2 256兆可录机、可录卡内附送GBA游戏光碟	680
C、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感)	230
D、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3+MP4+双手柄+AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏)	480
E、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）	750
F、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！	220
G、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）	90
H、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求	150
I、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲	160
J、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。	160
K、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏	120
L、GBA 32M/64M可录机可录卡：您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现	32M/170；64M/220
M、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5–6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）	350/550
N、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣）	280
O、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力	180
P、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机	300
Q、VCD+MP3+CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）	385
R、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色	380
S、GBA128M可录机可录卡：自带时钟、年历为您刻录游戏提供方便更快捷的游戏方式	450

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
X–BOX原震动手柄	160	DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50	GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45
X–BOX摇控器	220	DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PSONE旅行充电电源	150	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50	GBA车载充电器	40
DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄	50/30/30/50	DC万用金手指盘/开机盘	35/20	PSONE VCD卡	180	PS2原装光头	280	GBA透明皮套/对战线	10/15
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBASP锂电充电器	60	GBA镜面/摇杆	10/10
DC原装记忆卡（带屏幕）	60	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2原装震动手柄	150	GBASP及GBA通用耳机/保护镜面	30/20	GBA夜用灯/背光灯	20/30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC振动光枪	72	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	120/40	GBASP万用包/对战线/皮套	30/20/10	GBA后盖/放大镜	15/17
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC原装光头	120	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBASP与电脑联接线	50	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
DCVGA/万用VGA	39/200	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBASP放大镜＋摇杆	30	GBA手柄式握把	30
DC用PS模拟器(DC上可玩PS游戏)	80	PS原装光头	150	PS2 太10支架	50	GBASP耳机转接器	20	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30	PS2 遥控器、原装光枪	60/150	GBASP水晶镜面	30	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS 120格记忆卡	45	PS2 打鼓器	180	GBA彩色手机壳	50	GBA/GBASP耳机＋收音机	30/40
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PS原装液晶记忆卡	85	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GBA水晶镜面	20
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）7.2寸	580	PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏)	40	GBA万用振动护腕/彩色机壳	60/50	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	60/25

快件邮费每件20元/慢件10元

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

GBA单卡区

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
光明之魂2(中文)	90	**太空战士战略版(中文)**	90	三国无双2（PS2版）	60	梦幻模拟战	50	机器人大战R中文	45	太格立志传	50	火焰纹章（中文）	70
圣剑传说中文/日文	90/55	**大金刚**	55	指环王3（中文）	65	口袋弹珠台	50	机器人大战A中文	42	实况62002最终版	65	天使之翼（中文）	65
幻想传说(中文)	65	火影忍者	50	口袋妖怪(蓝宝石时钟版)	65	黑色细胞ZERO	50	游戏王7—决斗都命传说	85	洛克人EXE3	55	GT3	55
勇者斗恶龙(中文)	55	航空管制中文	50	口袋妖怪(红宝石时钟版)	65	黄金太阳日文/中文	45/50	游戏王8	85	胜利十一人（WE）	60	大航海（PS版）	60
真女神转生(中文)	55	宿命传说（PS版）	60	指环王2	85	皇家骑士团中文	48	口袋数码暴龙（红宝石中文）	60	街霸EX3	55	古惑狼2（PS版）	55
名侦探柯南(中文)	60	鬼武者战略版	70	黄金太阳2（中文）	95	恶魔城(1中文/2中文/3中文)	38/45/50	口袋数码暴龙（蓝宝石中文）	60	特鲁尼克大冒险（中文）	55	J联盟创造球会A	60
合金装备(中文)	65	怪兽之门封印开启	60	荣誉勋章（PS2版）	55	快打旋风1/2	25/38	合金弹头EX3	65	生化危机（PS版）	80	钻地小子2	55
心跳回忆中文	60	烈火之剑	90	古墓丽影2中文	60	三国志霸王大陆（中文）	55	光明之魂（中文）	55	恐龙危机（PS版）	60	玛丽2/3/4	28/30/35
机器人大战D中文版	70	合金装备（PS2版）	60	最终幻想战略版	85	沉默阻击手	48	鲁娜传奇（中文）	50	星际争霸	55	鬼眼狂刀	50
零PS2版	65	分裂细胞（PS2版）	60	拳皇EX2	55	魔法假期（中文）	60	幻想水浒转（中文）	55	樱花大战（中文）	60	萨尔达	50
坏瓦里奥3/4	45/55	疯狂出租车2（PS2版）	55	口袋妖怪翡翠中文	50	索尼克1/2	38/45	纯情房东俏房客（中文）	60	皇版空战	55	超级忍（PS2版）	55
我们的太阳	75	勇者斗恶龙怪兽	50	真女神转生光之书/暗之书(中文)	60	星之海洋	55	铁拳3	55	牧场物语2（中文）	65	NBA2003	50
游戏王6中文版	90	沉默遗迹（中/日）	60	超级机器人大战OE中文	50	马里奥赛车	25	SD高达战纪	50	封神演义	55	索尼克弹珠台	50
列火之剑中文版	90	光明之魂2	65	超时空要塞	45	V拉力3	35	风之克罗诺亚1/2/3	25/30/35	红色警戒（PS）	65	美少女麻将中文	60

快件邮费每件20元/慢件10元

合卡自选区

合卡	价格
AK003黄金太阳中文、光明之魂中文、皇家骑士团、玛丽3	105
AK008拳皇EX、铁拳、街霸、恶魔城中文	95
AK101最终幻想、口袋妖怪蓝宝石中文、机器人大战OE	150
AK102口袋红宝石中文版）、古墓丽影中文、合金弹头EX、实况6	110
AK108合金装备、疯狂出租车、勇者斗恶龙、恶魔城3	115
AK201烈火之剑、三国无双2、梦幻模拟战	130
AK205洛克人EX3、特鲁尼克中文、火焰纹章中文、三国志中文	180
AK209机器人R中文、游戏王7、黄金太阳中文	130
AK288口袋红宝石中文、口袋蓝宝石中文、口袋翡翠中文、心跳回忆中文	135
AK318玛丽4、洛克人EX3、索尼克2、魔法假期中文	108

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

合卡	价格
00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文	50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）	60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文	60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头	55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文	80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）	60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文	95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球	40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克	50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文	105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文	130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文	120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼	45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海	110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文	50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文	60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五	75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文	75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文	90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌篮高手、恶魔城、核金弹头	50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）	55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头	70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3	70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）	60

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

GB单卡自选区

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
最终幻想X–2中文	42	梦幻模拟战2	50	黄金太阳2中文	60	三国霸王大陆（FC版）	30	卧虎藏龙中文	53	真三国无双2中文	60	数码暴龙水晶3中文	45	实况足球2002	30	机器人大战R2代	55
鬼物者2中文	45	无尽沙加中文	50	古墓丽影2中文	50	核金装备（PS版）	40	牧场物语4/5中文	45	樱花大战2中文	60	心跳回忆2中文	45	射雕英雄传中文	29	笑傲三国中文	55
口袋妖怪红宝石中文	46	古或狼3	48	超级机器人大战X	55	口袋水晶中文2时钟	29	金庸群侠传中文	50	合金弹头2002中文	45	心跳回忆（文艺体育）	36	格斗王2002中文	37	007明日帝国	40
口袋妖怪蓝宝石中文	46	寂静岭3	50	机器人大战A中文	43	生化危机2中文	42	勇者1＋2中文	27	帝国时代中文	50	幻想传说中文	30	2002灌篮高手（PS）	35	光明之魂中文(GBA版)	56
指环王2中文	48	2003饿狼	45	大航海时代4中文	26	生化危机3中文	43	精灵王妃传中文(网络)	70	盟军敢死队中文	40	幻想水浒传中文	60	太空战士X	55		
七龙珠Z	40	光明与黑暗–诸神艾遗产	60	天诛4中文（PS版）	60	孤岛冒险4中文	45	七龙珠2002中文	50	星之海洋中文	27	大金钢6中文	50	火焰文章中文(GBA版)	80		

攻略书邮费5元/本，2本以上邮费10元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱　收款人：北京博凯利欣公司　邮编：100053　邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）

邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599　地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

郑重声明： 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊　快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！ http://.rm-game.yp.shou.net　E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

好消息　本月掌机以旧换新GB薄机＋360元=GBA彩机　GB薄机＋190元=GBC彩机　GBC彩机＋280元=GBA彩机　GBA彩机+450元=GBASP夜光彩机　免邮费

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。　二手ps2套机1180元

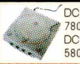
本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)

二手主机：本月二手GBA套机 390元　二手DC套机 450元　二手PS套机 380元　二手NGC套机 980元　二手GBC套机 280元　二手GB薄机套机 150元

二手软件：PS2王国之心最终版 180元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 220元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元


NGC转GBA接收器490元　NGC 1190元


39001型原机配置1380元　50000型(限)硬盘.网卡3180元


DC原装美版780元　DC组装日版580元


PSONE100/103单机520元　PSONE100/103套机690元



GBA金银限定版主机490元　GBA(日)橙、黑限定520元　GBASP(日)750元　GBASP限定+我们的太阳1860元


微软XBOX中文版1880元　微软XOBX主机(美版)+原版游戏1750元　微软XBOX主机(日版)+原装遥控器1950元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）+双振动手柄+原装IC+原装8M记忆卡+原装S端子线+原装大电源+PS2支架+DVD游戏 1690元　PS2 39001主机原装对号机带开机画面套机 1880元

游戏配件（免邮费）															
PS2.NGC.XBOX专用VGA	330	PS2手柄4分插	120	DC FC模拟器	30	GBA电视接收器(带电源)	390	FF10/FF8精装杯表	95/115	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40	GBALINK烧录卡128m	350
PS2原装分量端子线	270	PS2原装光头（拆机）	480	DC GB模拟器	30	GBA-EZ-FLASH256M刻录卡	620	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40	GBALINK烧录卡256m	490
PS2原装8M记忆卡	170	GBA-EZ-FLASH128M刻录卡	420	DC SFC模拟器	40	GBA-EZ-FLASH512M刻录卡	980	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48	GBA-EZ II-FLASH128M刻录卡	490
		DC VGA	60	DC MD模拟器	30	GBA原装金手指	150	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备火机	48	樱大战笔盒	40	GBA-EZ II-FLASH256M刻录卡	750

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧，其它NGP及WS正版卡带请电询

PS2混沌军势3	390/10	PS2鬼泣2	420/10	PS2幻想水浒传3	320/10	X—BOX三国无双2	440/10	NGC最终幻想水晶编年史	480/10	DC樱大战4	160/10
PS2三国无双3	390/10	PS2封神演义2	320/10	PS2最终幻想X（国际）	320/10	X—BOX合金装备本质	420/10	NGC实况6加强版	420/10	DC梦游美国2	45/10
PS2星之海洋III	420/10	PS2VR4进化版	350/10	PS2真三国无双2	320/10	X—BOX幻魔鬼武者	390/10	NGC赛尔达	390/10	DC世嘉拉力2	45/10
PS2鬼武者	150/10	PS2VR4	90/10	PS2三国无双2猛将传	320/10	X—BOX飞龙	450/10	DC索尼克2(限定版)	80/10	DC世嘉GT	45/10
PS2实况5加强版	90/10	PS2生或死2加强版	150/10	PS2旧世界遗产	90/10	NGC玛莉奥聚会4	380/10	DC风来西林	90/10	DCVR网球	45/10
PS2樱花大战(限)	820/10	PS2实况7	430/10	PS2格兰蒂亚2	160/10	NGC阳光玛莉奥	360/10	DC刀魂	45/10	DC第5频道	45/10
PS2樱花大战(中)	360/10	PS2异度传说	350/10	PS2第二次机器人大战∂	450/10	NGC生化危机(代号维罗尼卡)	390/10	DC格兰蒂亚2	45/10	DC梦幻之星	60/10
PS2合金装备2本质	390/10	PS2鬼武者2	290/10	X—BOX生或死III	330/10	NGC生化危机	390/10	DC莎木	180/10	DC死亡之屋2	45/10
PS2最终幻想X-2	430/10	PS2刀魂2	430/10	X—BOX信长野望之岚世纪	430/10	NGC生化危机0	380/10	DCD之食卓2	60/10	DCNBA2K	45/10

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费												
GBA配件全家福(15件套)	130/5	GBA盔甲	45/5	GBA恶魔城（中文）	55/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA银河之星	55/10	GBA机战R（中文）	55/10	GBA星之卡比	55/10
GBA充电器＋电源	35/5	GBA摇杆	10/5	GBA街霸II X	55/10	GBA实况世界杯	55/10	GBA炸弹人2	55/10	GBA大战略2	55/10	GBA晓月圆舞曲(中)	55/10
GBA高效15小时充电器	65/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA洛克人ZERO2	55/10	GBA罪恶工具X	55/10	GBA泡泡龙	55/10	新卡介绍	价格/邮费	GBA瓦里奥制造	55/10
GBA专用耳机	15/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA炸弹人	45/10	GBA拳皇EX2	63/10	GBA黑色细胞	55/10	GBA最终幻想战略版(中)	95/10	GBA火炎文章之烈火之剑(中)	95/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	GBA钻地先生A	55/10	GBA铁拳	55/10	GBA街霸ZERO3	55/10	GBA指环王双塔(128M)	95/10	GBA疯狂出租车	48/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5	GBA恶魔城之白夜(中文)	55/10	GBA实况2002足球	55/10	GBA火焰纹章	55/10	GBA超级忍	55/10	GBA牧场物语	48/10
GBA对战线（2条）	30/5	GBASP专用耳机接口	20/5	GBA沙龙曼蛇	35/10	GBA黄金太阳2(128M)	95/10	GBA封神演义	55/10	GBA索尼克2	95/10	GBA塞尔达之四支剑	48/10
GBA对战线（4条）	45/5	GBASP放大镜＋遥杆	30/5	GBA寂静岭	95/10	GBA索尼克	55/10	GBA光明力量	55/10	GBA幻装迷宫2	55/10	GBA分裂细胞	55/10
GBA专用灯	15/5	GBASP七彩腰包	20/5	GBA哈莉波特	55/10	GBA魔法假期	55/10	GBAGT2	55/10	GBA狙击手	38/10	GBA光明之魂2(中)	95/10
GBA放大镜＋灯	30/5	GBA卡带	价格/邮费	GBA信长野望	55/10	GBA龙战士2	35/10	GBA机战R	55/10	GBA口袋妖怪蓝(中)	55/10	GBA我们的太阳	88/10
GBA透明皮套	15/5	GBA瓦里奥	55/10	GBA快打旋风	35/10	GBA特鲁尼克大冒险2	55/10	GBA三国志（中文）	55/10	GBA口袋妖怪红(中)	55/10	GBA幻想传说	55/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA玛里奥赛车	35/10	GBA风之少年	35/10	GBA机战A中文版	55/10	GBA世界传说	55/10	GBA魂斗罗	35/10	GBA玛莉奥4	35/10
GBA七彩腰包	35/5	GBA黄金太阳(中)	55/10	GBA皇家骑士团外传(中)	55/10	GBA大战略	55/10	GBAV拉力3	45/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10	GBA机战D	55/10
GBA七彩挎包	35/5	GBA龙战士	35/10	GBA幻想水浒传	55/10	GBA黄金太阳（中）	55/10	GBA魔法假日(中文)	55/10	GBA勇者斗恶龙怪兽篇	55/10	GBA龙珠Z2	55/10
				GBA机器人大战a	55/10	GBA游戏王6	95/10	GBA风之少年2	35/10	GBA圣剑传说	90/10	GBA鬼武者战略版	55/10

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031　由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
电话/传真(010)66054729 早9点-晚7点　13051327889　收款人：赖伟涛　建行卡号:4367420011600076929　持卡人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



关注网站您将得到意外的收获

长沙火星

网站：www.mars-game.com

网上查询(包裹,汇票,商品图片,行情)

邮购．批发．零售　维修



◆SS主机全新+原装3D手柄2只+10张碟=400元(主机三月包换，一年保修，在本月内购买免费赠送原装VCD卡一个)

DC模拟PS模拟器精装黑碟 25元

◆DC正版全新软件，全国最低价！◆GBA及世嘉16位卡厂价直销 ◆维修配件齐全，实力湖南第一 ◆DC/SS/PS 软件10张以上3元，以下5元，PS2 5张以上5元，以下8元；XB 5张以上12元，以下15 ◆GBA背光组/原装 ￥140/300 ◆GBA卡游戏精装黑碟光盘（收录GBA经典和最新游戏卡ROM100余种，可烧入EZ或其它烧录卡中，也可在电脑上运行GBA游戏，还附EZ驱动程序，并每周出新碟一张）25元/张 ◆DC的PS模拟器精装黑碟 25元 ◆DC原装全新液晶记忆卡 60元

PS2改机5.0AF最新直读芯片、图片可上本公司网站查看（可改任何机型，性能稳定，直接运行所有PS2游戏，包括D9）并可以和原版碟那样按进仓键读碟、效果目前最佳￥180；美赛亚2 ￥90；ANH 3.6.7 ￥60。PS2中文金手指（能修改游戏密码，并使改机后不能读取D9游戏的机器可直接读） ￥80

PS原版区　剑客指南＊ 50元 / 96格斗王＊ 50元 / 恶狼传说四＊ 50元/天草降临＊ 50元 / 恐龙危机II 50元 / 杀捞夜魔2 s50元 / 合金装备1代 80元　太空战士8原装全新限定版每套＊280元 / 时空枪手原装限定版内置原装枪＊120元 / R4原装限定版带反馈手柄每套＊88元

全新类主机：39001+原装振动手柄2个+品牌电源+AV线+原装记忆卡+碟10张自选+最好直读5.0AF ＝ 1650圆NGC限定版 +NGP（可玩盗版GBA卡）+电源+AV线 =1700元　NGC普通版（黑 橙 紫 白 银）1200元　GBA主机颜色自选港\日产 480 \540元　GBASP（黑 紫 银自选）保证电池原装800元　XBOX原装主机 +专用电源+原手柄1个+组手柄1个+软件10张港版2080　日版2150 美版1750　世加16位机+双手柄+电源+制转=90元　8位学习机可练习打字也可玩游戏（节目上千种）50元

模拟器区：PSII世嘉16位模拟器（700种世嘉游戏） 10元；PSII街机模拟器（200种街机游戏）10元；PSII世嘉街机模拟器10元；XBOX世嘉16位模拟器（700种世嘉游戏）15元；XBOX世嘉街机模拟器（200种街机游戏）15元；DC模拟PS游戏模拟器精装黑碟（可在DC上模拟80%以上的PS游戏）25元；DC街机模拟器精装黑碟（4CD，1500种游戏）50元；DC超任模拟器（5CD 2500种游戏）20元；DC用MD模拟器精装黑碟（2CD1200种游戏）20元；DC任天堂模拟器（精装黑碟）（2CD 1000种游戏）20元；DC用VCD模拟器（精装黑碟）10元；DC用MP3模拟器精装黑碟）10元。

二手机区（此类主机9成新，如需看主机外观，请上公司网站），主机免费保修三个月，一月包换。NGC主机（蓝色，电源+AV线+原装手柄+记忆卡，数量有限）1000元/台；DC主机（电源+AV线+原装手柄+4M记忆卡）500元/台；SS主机（电源+AV线+原装手柄）180元/台；PS主机（电源+AV线+原装手柄+记忆卡）300元/台；PSone主机（电源+AV线+原装手柄+记忆卡）320元/台；

DC原版软件目录单	刀魂2代	8	索尼克2限定版	15	街头涂鸦	25	光明与黑暗	14	恶魔召唤师	40	7月(JULY)	40	橄榄球NL	12	J联盟足球	80	世嘉钓鱼	25	五子棋	8	井上凉子	25	东京巴士限定版	90	霸王战纪 50
(DC二手主机500元/	格斗之蛇	80	索尼克1代	8	VR特警2	50	炼金术士限定版	35	樱花大战4	82	兰刺	80	威力网球	14	赛马	20	樱花花组大战(限)		钓鱼+鱼杆	80	春雨曜日	25	法拉利赛车F355	20	高达在线 10
套,配AV线+电源+原	拳击2000限定版	20	反恐怖战士	70	数码森林	8	D之食卓2	32	病血	60	青之六号	60	世嘉拉力	14	梦幻小骑兵限定版	45			麻将	10	清色宝贝	15	疯狂过山车	18	我的女神 30
装手柄一只+4M记忆	火爆拳击	15	电脑战机	25	突击队	10	神机世界	20	死亡之屋2	30	世嘉十项全能	25	NBA2K篮球	14		35	围棋	10	学级王	10	纯情房东俏房客	25	梦游美国2001	14	NBA2K1(限) 100
卡,保修三个月)	VR战士3	10	超能力大战2012	15	格兰蒂亚2(普)	6	魔法小樱	30	C21特警	30	大头棒球	15	VR射手2000	80	太空频道5	16	黑白棋	8	花札	8	F1方程式赛车	14	超时空要塞M3	25	心跳回忆2(限) 80

台湾ps2精装碟　每张15元　会员10元图片请参考本公司网站

卡片召唤师/盟军赶死队/三国无双2中文/美国大兵3/铳墓/三角卅部队/刀锋战士/指环王中文/宿命传说中文/樱花D9中文/合金装备/合金装备实体D9/天诛3 /维罗尼卡/忍/阿尔卑斯战士中文/寂静岭3/ICO中文/ZOE2代/三国无双3/鬼泣1.2代/鬼屋者1.2代/星之海洋3/街头篮球/黑客帝国/分裂细胞/刀魂/钢铁咆哮/VR战士4进化版/生与死/绿巨人/半熟对3D/三国战记2/蚊2/古墓丽影5/越南战役3/召唤之夜3/太空战士10.X-2/王国之心混音版/云斗罗/沌屯军士/铁拳4

MD（世嘉16位卡）单卡(动作、射击、娱乐)　MD（世嘉16位卡）智力卡(MD卡齐全，欢迎邮购)　欢迎邮购客户免费索取各种节目单（自备信封邮票）　网站全面更新请火星会员上网重新注册！

战斧	15	音速2	15	真侍魂3	15	99大金刚	20	狮子王3	20	悠悠白书	25	吞食天地3(中)	32	大战略2(中)	30	大航海1(中)	32	太平记(中)	50	三国列传(中)	30	阿Q连环炮(中)	45
雷电	15	雪人兄弟	15	狮子王	20	鬼屋3	20	双截龙5	25	16张麻将	25	水浒传(中)	32	太空战士(中)	32	大航海2(中)	32	巫术神界(中)	32	伊苏国3代(中)	50	独立战争(中)	32
8合1棋	15	龙珠	20	99足球	20	格斗四人组	20	音速战机4	25	98格斗	28	封神榜(中)	32	新光明力量2(中)	32	杨家将(中)	30	梦幻之星3(中)	50	梦幻之星4(原装)	70	皇室血裔(中)	32
战斧4	15	忍者3	15	龙虎拳	20	饿狼2	20	阿拉丁	20	真人快打3	28	大战略(中)	30	悟空外传(中)	30	超级大富豪(中)	40	太阁立志传(中)	50	魔法师传奇(中)	45	新石中剑(中)	50
X超人	15	空牙	15	朱罗纪2	20	豪血寺	25	真人摔交3	25	格斗四人组3(中)	25	梦幻模拟战2(中)	30	成吉思汗(中)	40	爆笑三国(中)	32	三国志4(中)	32	织田信长(中)	32	特殊部队357(中)	45
忍无可忍	20	12人街霸2	20	双枪2	20	五星战队	20	朱罗纪3	28	真人快打4(中)	28	港都少年(中)	50	航空霸业(中)	40	梦幻之星2(中)	32	三国志5(中)	32	信长野望(中)	32	十二人街霸(中)	20
机动战神	15	玛莉3	20	明星足球	20	恐龙兄弟2	20	音速战机5	28	13张麻将(中)	28	帝国王朝(中)	32	大富翁(中)	30	太平洋争霸战(中)	50	三国演义(中)	32	台湾大亨(中)	50	魂斗罗II(中)	15

GBA卡类

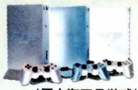
		决战三国（中文）	60	机械人大战R（中）	8	麻雀风云（中）	38	分裂细胞	38	正邪幻想曲（黑色细胞）	38	洛克人1，2，3	38	拳皇EX /EX2	38	钻地小子I、A	23/38	迪士尼足球（128M）	77	头文字D 23
		航空管制（中文）	38	机械人大战 O中	38	魔法假日　（日）	38	大金钢	38	毁灭战士（128M	77	洛克人GP	38	007-夜火	38	大富翁	23	实况足球6	38	越野摩托车 23
太空战士（中文）	77	洛克人水晶（中文）	63	瓦莉奥制造	38	龙战士I，II，III	23	战国革命外传	38	樱国之魂	38	古惑狼I、II	38	铁拳	38	俄罗斯方块	23	实况足球6口袋版2	38	魔法封神 38
鬼武者（中文）	38	金太郎复仇（中文）	38	玛莉兄弟1,2,3,4	23	游戏王4、5	38	勇者斗恶龙	38	特鲁尼克大冒险2	38	蚯蚓战士	38	魂斗罗	23	巴斯钓鱼	35	足球特大号	38	怪兽公司 38
牧场物语（中文）	38	口袋红宝石（中）	38	玛莉赛车	23	游戏王6,7,8,9	77	化装迷宫2，3	38	逆转裁判I,II	38	雷曼	38	快打旋风(中)	25	上海麻将	23	育成足球	38	信长野望 38
火焰文章II(中文)	77	口袋蓝宝石（中）	38	坏玛莉（中）	8	大战略II	38	真.女转身光之书	38	关键报告	38	荣誉勋章	38	火爆拳击	23	太空战机R	38	X-滑板	23	怪兽之门 38
火焰文章I(中文)	38	皇家骑士团（中）	38	古墓丽影　（中）	38	幻想水浒传	38	真.女转身暗之书	38	Z．O．E	38	机器猫	38	街霸2，3	38	超时空要塞	38	NBA篮球	38	游戏王6(中) 77
我们的太阳	77	光明之魂　（中）	38	沉默遗迹　（中）	38	梦幻之星合集	38	指环王I	38	心跳祝福钟声	38	魔界村R	23	罪恶格斗X	38	雷鸟战机	30	GT 赛车II	38	圣剑传说(中) 78
黄金太阳I 中/日	43/38	三国志（中）	38	银河之星-露娜(中)	38	哈利波特2	38	指环王 II（128M）	77	犬夜叉	38	蝎子王	38	七龙珠	38	F14战斗机	23	GT 赛车III	38	越南战争 38
黄金太阳II(128M)	77	恶魔城1，2，3(中)	38	银河战士（中）	38	星之卡比	38	风之少年I、II	23	鬼武狂刀	38	蜘蛛人	38	泡泡龙	23	空战雄鹰2	23	GTA 赛车	38	柯南（中文） 40
幻想传说	38	机械人大战D(中)	42	流星花园（中）	23	炼金术士	38	风之少年3	77	成龙	23	叮当	38	死亡弹珠台	38	沙罗曼蛇	23	VR拉力III	23	
指环王3（中文）	60	机械人大战A（中）	38	超音鼠I/II（中文）	38/77	召唤之夜	38	萨尔达传说	38	狙击手	38	阿拉丁	38	炸弹人红，兰	38	羊之心情	38	世嘉拉力	38	

配件类(EZ-FLASH 湖南总经销 128M--360元;256M--560元;XG-FLASH 128M--350元，256M--550元)　Ez-FLASH 2代256M 690元　樱花大战PC限定版附怀表、卡片、精品盒、双CD　180元数量有限

SP耳机/耳机转换器/放大镜/手板/保护膜/锐屏	6/6/23/23/5/10	PS2原装5.1声道光纤线/制转/支架遥控四分插3合1	80/25/83	PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器	50/5/17	NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏/VGA	165/45/640/190	DC火牛/光头驱动板/图像驱动芯片（6145，6258）	15/40/140
SP充电电池/专用变压器/直插火牛/硬包/豪华腰包	28/14/20/13/13	PS2原装/组装 S端子线/原装/组装 分量端子线	50/15/15/175	PS震动枪/退镗枪/电机线/飞行摇杆/7.2寸液晶屏	55/80/5/50/580	NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线	12/12/12/12元	SS 3D原装手柄/组装手柄/光头JVC/三洋/AV线	40/9/88/100 /8
SP 仿原装充电器/组装/原装锂电池	22/23/95	PS2原装支架/太10闪光支架/横竖支架/原装AV分插	35/30/10/150	PS原装 记忆卡/鼠标/AV线/PDA/四分插/R4手柄	20/35/8/85/45/70	NGC 4M/8M/16M/32M/64M 记忆卡	30/40/50/60/70	SS驱动板/直读IC/电源板/制转	70/55/30/25
GBA超薄可调灯（自动感应）/夜光屏/电视转换器	28/130/200	PS2原装 刀魂/VR4/铁拳　摇杆	340/340/240	PS,Psone组装/原装普通手柄/ PS, Psone中文金手指卡	5/18/25/50	XBOX原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器	275/100/230	SS原装电影卡/内存/图像芯片/金手指	100/30/80/60
GBA仿原装厚镜面/锐屏（水晶玻璃）/保护膜	8/10/4	PS2 法拉利手柄/驱动IC5815,5810,6664/手柄插槽	40/35/50	PS,Psone组装/原装震动手柄/大/小格斗手柄	20/43/18/10	XBOX原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器	265/195/200/250	SS原装光线枪/真8M记忆卡/记忆电池	50/75/8
GBA车充/冷光管/2或4头对战线/转NGC连线	20/30/8/15	PS2原装/组装 遥控器/遥控手柄/ GT III方向盘	130/25/180/140	PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡 /保护电阻	8/18/30/70/10	XBOX组装手柄/S端子线/分量线/遥控器	45/15/15/15/70	SS原装摇杆/遥控大摇杆/两用街机大摇杆	40/60/45
GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包	8/9/8/14/25	PS2原装光枪/震动退膛大枪/震动手枪/VGA	280/ 90/75/190	PS光头支架/数据线/延长线/原装/组装电源	30/15/4/35/25	XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛	20/55/45	SS普通原装手柄/导电胶/十字架/1M/4M加速卡	30/2/2/30/65
GBA高效套充 200/600/1200/2400mA	13/18/24/35	PS2普通/大功率铁盒 火牛/原装全新线圈+眼睛	25/35/40	PS C4977，C4507场效应管/原装透镜绕阻一体化	20 /40	DC原装光头/光头十座/组装手柄/振动包/原装上网卡	80/130/28/18/40	超任全新原装动感手柄/3DO原手柄	20/20
GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳	108/20/30/5	PS2主板（没维修过）/发光管/数据线	150/40/30	PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油/四分插	15/5/8/7/28	DC原装手柄/原装枪/原装鼠标/原装沙锤 +碟	55/70/30/100	精品:太八,十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表	55/85/45/45/40
GBA白光灯/伸缩灯/可调灯	9/12/13	PS2中文金手指/复位出仓信号线/记忆卡不锈钢盒	65/ 25/15	PS/SS两用街机大摇杆/双震大摇杆/制转/S端子线	45/60/18/10	DC原装飞行格斗摇杆/钓鱼杆/ VCDMP3播放器	70/75/10	精品：皮带表(燃烧战车)/ 卡通表/怀表/情侣单表	40/20/40/40
GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机	2/10/12/2/6	PS2风扇/手柄插槽/原装电源板/ 7.2寸显示屏	50/80/150/750	PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP/主电机/小电机	30/8/20	DC原装记忆卡/原装AV线/原装S端子线/组装光枪	60/10/12/60	精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链,刀,戒指套装	12/45/20
GBA导电胶/后盖/保护套/机壳（7色）	3/5/5/35	PS2物镜/激光管/光头或复位数据线	15/15/20	PS原装手柄插槽/光头托盘/导电胶/传动齿轮	60/12/1/12	DC组装2M/4M记忆卡/4M液晶记忆卡/风扇/制转	18/25/35/30/25	精品：太8,10记事本/ CD盒(碟包)/ 开瓶器/文具盒	30/25/10/20
PS2全新原装光头/翻新光头/原装导电胶	400/260/10	PS2原装包/PSONE原装包/XBOX背包	65/60/50	PS,Psone无线耳机/直读IC/原装/组装电源板	50/25/35/25	DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘/ BA5686	30/35/68/130/20	精品：太八,十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装	20/15/20
PS2全新原装/组装/仿真手柄/四分插	120/25/65/43	PS光头翻新　100元（效果跟全新相当,3个月包换）		Psone方向盘/充电器/改机/免改机VCD卡	90/99/150/185	DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽/原装电源板	9/8/50/40	精品：原装奥林巴斯54英寸视频眼镜（高清晰，高声效）	3200元
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡/原装AV分插	125/120/150	PS,Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换）	130/185	NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线	265/115/165/165	DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机/保护电阻	8/1/20/20/10		

邮费：配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外），邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游　收款人:李宗文　邮编：410001，汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358
交行：60102850649473206　收款人：李宗文　邮购查询电话：0731—4132527　吴小姐：邮购维修部电话：0731—4127175　投拆电话13873117079李先生　广州批发电话13826141906

广告速递



上海王子电玩

（原上海王子游戏）

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号 TEL：021－53837005 邮编：200021 收款人：王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2主机（30001型+原装手柄+直读）	1480/30	Xbox主机 主机全套+直读+五款游戏	1850/30
PS2主机 三色限定版(39000型+原装手柄+AV线)	2080/30	Psone主机全套(含主机+手柄+记录卡+10张游戏)	490/30
PS2主机(39001型+原装手柄+直读)	1680/30	GBA主机SP机(全套+电源)520/10	820/10
3DO主机（可看VCD）+手柄+电源+8款游戏	380/30	GBC彩机	390
NGC主机(NGC主机+原装手柄+AV线)	1280/30	DC主机含手柄+电源+5张游戏	390/10
SP机 限定版(皮卡丘)	1150/10	PS2主机(5000型+原装手柄+AV线)	2080/30

EZ－Flash(2)256M 720/10 EZ－Flash 128M 256M 512M 390/10 590/10 950/10

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读，立等可取

PS2 D端子线（原装）	290/10	PS2分压端子线	280/10	NGC原装分压线	280/10
X BOX分压线（原装）	290/10	PS2原装S端子线	160/10	NGC原装S端子线	180/10
PS2 钱拳4摇杆	230/30	PS2原装遥控器	180/10	XBOX色差端子线	280/10
PS2 VP4摇杆	230/20	PS2HOPI原装无线遥控手柄	450/10	XBOX原装遥控器	280/10
PS2 GT3方向盘（组装）	180/30	PS2金手指全中文版（卡+碟）	80/10	XBOX原装手柄	280/10
PS2 原装激光枪	300/10	PS2原装振动手柄	160/10	DC原装手柄	68/10
PS2组装激光枪	90/10	PS1原装手柄	65/10	DC原装记录卡	68/10
PS2 组装光头	250/10	Psone原装振动手柄	85/10	NGC－GBA连接器	385/10
PS2原装光头	480/10	Psone原装液晶屏幕	680/20	PS2原装彩色手柄	150/10
PS2 万用VGA	250/10				

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

NGC实况	140/10	NGC炸弹人	380/10	NGC刀魂	410/10
NGC沙滩排球	380/10	NGC生化危机1、2、3	380/10	NGC明星大乱斗	380/10
NGC NBA2002	180/10	NGC PK MIN	350/10	DC维罗尼克完全版	150/10
NGC阳光玛丽	380/10	NGC实况足球6最终版	400/10	DC莎木1.2(限定版)	280/10 180/10
NGC星际火狐	280/10	NGC梦幻之星1、2	400/10	DC梦幻之星1	50/10
NGCVR射手3	380/10	NGC幻想娇伊	400/10	原版软件，欢迎电询！	

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询，两盒以上免邮费

机器人大战A、R、O、D中文	各48/5	中央大陆战机2、.3	48/5	洛克人Z2	48/5	街霸方块	48/5
鬼武者	48/5	圣剑传说	85/5	实况足球6	48/5	银河战士（中文）	48/5
光明之魂1（中文）	48/5	古墓丽影（中文）	48/5	黄金太阳1（ 中文）	48/5	萨尔达	48/5
光明之魂2	85/5	音速1	48/5	黄金太阳2	85/5	沉默狙击手	48/5
海贼王2	48/5	音速2（中文）	85/5	指环王双塔	85/5	魂斗罗	35/5
世界传说	48/5	玛里欧1.2.3.4	各35/5	拳皇EX1.2	各48/5	星之卡比	48/5
牧场物语（中文）	48/5	坏玛里4（中文）	48/5	麻将风云（中文）	48/5	V拉力3	35/5
F.F.T	85/5	换装迷宫2	40/5	我的太阳	85/5	真女生转身	48/5
火焰之文章.封印之剑	48/5	炼金术士	40/5	名侦柯南	48/5	分裂细胞	48/5
火焰之文章.烈火之剑(中文)	85/5	魔法假期	40/5	口袋妖怪弹珠台	48/5	钻地先生A	48/5
GT3赛车	48/5	恶魔城1.2.3（中文）	48/5	露娜传奇（中文）	48/5	炸弹人3	48/5
鬼眼狂刀	48/5	大战略2	48/5	火枪手	48/5	三国志（中文）	48/5
实况足球2	48/5	玛里赛车	35/5	007	48/5	幻想传说	48/5
街霸ZERO3	48/5	口袋红兰宝石（中文）	48/5	召换使之夜	48/5	海底总动员	48/5

上海市黄浦区广西南路81号淮海店（淮海东路向北10米）
电话：021－53837005
营业时间：10：00－－18：30(年中无休)
公交01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号川北店（四川北路向东20米）
电话：021－65872517
营业时间10：00－－20：30(年中无休)
公交：18、21、100、147路、轻轨明珠线

长沙新世代

迎国庆，多实惠！ 国庆长假期间，凭此广告现场购买一切商品，不仅可直接按以下广告实价购买，还可获得精美礼品一份！

"新世代"为感谢全国玩友的厚爱与支持，并将一如继往地保持绝对真实可靠的同类商品全国最低价，同时并以最高质量及最快寄包速度回报各位玩友。

限量日本转港全新DC主机(双管恒温+专用电源+PS模拟器+VCD播放软件+3.16版引导碟)仅售550元。

PSone全新(主机+振动手柄+闪存记忆卡+原装电源)仅售515元。GBA主机：日本产510元/港产470元

本店现已开展GBA低价贴换GBASP活动(注：需GBA液晶屏L/R键无损坏)贴换价格仅470元。

汇款地址:长沙市解放东路36号新世代电游(请勿忘邮费)收款人:李坚 邮编:410001 邮购热线:0731－4119826
投诉建议:13017191240 交行帐号:60142870643811901 建行帐号:4367422926170143221 收款 人:李坚

邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

DC 全新未开封日本版		街头涂鸦(极品)	25	梦幻小天使	20	2000奥运会	24	太空频道5	18	海豚	18
正版(非廉价美版)		梦游美国2001	14	F1方程赛车	14	樱花大战4代	65	疯狂的士1代	34	鬼屋2	37
格兰帝亚2	7	VR战士3	14	D之食卓2(限)	29	世嘉钓鱼	18	ES事件	35	麻雀大战	24
刀魂	7	大战略珍藏版	78	世嘉拉力2	14	青之六号	35	索尼克10年限定	15	梦幻之星限定版	25

GBA100%全新卡类(所有售出GBA卡均有正规包装说明书，并严格测试记录寄出，万一还有问题，三月免费必换！)

正统版合金弹头(SNK)	38	任天堂大金刚	36	鬼眼狂刀	36	玛丽3耀西岛/2/1代	23	古惑狼	36
CT特种部队	37	召唤之夜、铸剑物语	36	洛克人EXE3	36	黑色细胞	36	索尼克	36
火影忍者	37	忍者刑警	23	银河战士中文版	36	麻将王中文	45	瓦里奥4	36
名侦探柯南中文	37	分裂细胞	36	古墓丽影中文版	36	沙罗曼蛇	23	特鲁尼克大冒险	36
热血排球	25	恶魔城晓月圆舞曲中文	36	塞尔达传说三角力量	36	超时空要塞	36	露娜传说中文版	36
圣剑传说中文	75	洛克人ZERO二代	36	指环王双塔(128M)	75	上海麻将	23	炸弹人故事	23
我们的太阳(新)	78	幻想传说召唤血统	36	海贼王ONEPIECE	36	NBA2002	28	火炎纹章	36
鬼武者中文	37	007夜火	36	真女神转身光/暗	36	恶魔城白夜中文/日	36	V拉力3	23
重装机兵	23	街霸方块	36	口袋妖怪红/蓝中文版	37	黄金太阳Ⅰ中文/2代	43/75	沉默的遗迹中文版	36
龙珠Z2代	37	火炎纹章2中文版	78	魂斗罗	23	风之少年Ⅰ、Ⅱ	23	皇家骑士团中文	39
阿拉丁(capcom)	24	牧场物语4代中文	39	街霸3	36	光明之魂中文/日	36	恶魔城月之轮回中文	36
幻想传说(新)正统版	37	瓦里奥制造	36	世界传说换装迷宫	36	机战A、R、OG中文	36	玛丽赛车	23
超级玛莉4代(新)	23	勇者斗恶龙旅团之心	36	星之卡比GBA中文	36	新钻地A中文	36	龙战士1/2	23
机战D(新)中文	36	最终幻想战略版中文	78	空军三角洲	23	创造球会	36	三国志中文	36
光明之魂2代	75	拳王EX2	36	沉默狙击手	36	实况足球6	36	机械化军团	37
太空频道5	36	世嘉拉力	36	樱国之魂	23	快打旋风中文	23	超魔界村R	23

维修 本部现有维修技师4员，维修实力相当雄厚，精修GB、GBA、PS、DC、PS2等各类主机，一次性修复如新，并免费清洗机体，价格极其低廉(并保质三月)(邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系)。

配件类：GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线	2/7/7/7/9	DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)/DC专用电源	40/48/83/14
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器2代	16/15/4/4/325	DC制转/VGABOX/方向盘(带手排档)/保护电阻	24/49/165/6
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖/专用起子	12/5/1.5/10/8/7	DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板/DC－PS模拟器	88/23/9/52/13
原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器	33/5/3/13/5/24	DC AV线/S线/风扇/驱动开关/组装光枪	12/13/29/8/65
20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指/SP原装耳机转接器	62/29/120/20	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米/光头托盘	60/45/12/14
EZFLASH128M(带7寸驱动盘)/无影冷光灯(长管)	375/33	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头驱动片 5986	75/4/11
PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代	17/5/63	PSⅡ原装/组装手柄/AV线/分量线/S线	95/30/12/16/8
PS、PSone原装/组装振动手柄/7.2寸16:9高清晰彩色显示屏	48/18/650	PSⅡ方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源	148/85/45
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线/主机挎包/驱动IC5815、5810	25/75/55/30
PS、PSone绝对原装全新光头(保证期半年)	185	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡/光头物镜	47/13/25/120/14
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX/激光管	22/28/185/35
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	SS原装JVC新光头/驱动板/图像芯片/内存IC85	85/75/75/28
保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片	6/8/15/28	SS直读IC/制转/加速卡+记忆卡+金手指3合1/AV线	55/25/90/8
光头支架/光头数据线/延长线/电机线/C4977、4507场效应管	29/14/4/4/18	手柄/导电胶/十字架/电源板/金手指	9/2/2/34/65
PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组）	22/27/45/30	NGC原装/组装手柄/专用电源/太8烟盒+火机二盒一	175/45/90/35
AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘/无线耳机	18/22/16/45	太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC原装/组装手柄/图像芯片6145、6258/DC格斗手柄	54/25/125/32	太10情侣表/皮带/戒指+钥匙扣+手链	72/45/30
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU/原装钓鱼杆	18/24/20/95/75	合金装备打火机/太 10 精品碟包（全钢）	17/38

GBA全彩攻略书		最终幻想战略版(厚)	15	火炎纹章1/2代	12/14	合金装备(厚)	15
幻想传说(厚)	13	口袋红兰合集	12	露娜传说	12	寄生前夜1+2	16
新约圣剑传说	13	世界传说+银河战士(合)	15	**PS全彩攻略**		最终幻想8(厚)	21
机战D	13	黄金太阳1/2	12	生化123合集(厚)	16	最终幻想9	15
鬼武者战略版	13	塞尔达三角力量	12	龙骑士传说	14	纹章传说(厚)	14
恶魔城晓月圆舞曲(厚)	14	牧场物语4代(厚)	14	北欧女神(厚)	19	永恒传说(超厚)	19

"新世代"以经营GB卡起家，众多经典GB卡、GB彩卡百余种，需索取GB卡目录价格清单请自备信封及回邮邮票！！

新慧福GBA烧录系统

NEWISE

关于我们

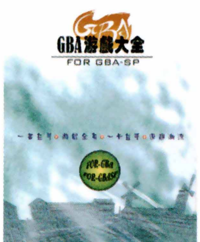
专业致力于GBA烧录系统的商业推广和技术研发

因为专业 所以够强！



COOL

新包装智慧宝盒烧录器清凉上市！



全GBA游戏图鉴，国内首发，配合DVD－CD－ROM对应光盘，无论是商家还是玩家，轻松玩转GBA……

新慧福电子厂欢迎全国各地商家加盟GBA烧录系统，我们为各位量身定做了种种销售系统，相信总有一套适合你。

www.newwise-gz.com

商家的最好选择 一问一答，轻松上手！

针对不同商家推出的不同选择方案



1号拳头产品
智慧宝盒卡对卡烧录机 入门级

店家：能简单介绍一下性能吗？操作简单吗？没有电脑可以完成烧录吗？不懂电脑能行吗？
回答：其实智慧宝盒卡对卡烧录机是一台最简单好用的傻瓜烧录设备，即使你完全不懂电脑的操作，店堂里没有电脑也可以完成卡带的备份，期间只需按2个按钮就可以完成卡带的烧录。整个过程完全脱离电脑，方便之极。

店家：卡带源是什么？投资大吗？
回答：卡带源其实就是你柜台里面的普通卡，因此不存在重复投资。

店家：到底有什么优势？大概需要投入多少就可以运作？
回答：优势1、智慧卡是双芯片全硬件记忆的卡带，真正全部兼容至GBA发售以来的全部游戏，并且完美纪录，比普通的D卡具有更高的性价比，售后服务比现在的换卡服务要轻松的多。优势2、烧录服务要比换卡服务更容易稳定客户群。优势3、无变价，库存，占用资金的苦恼。优势4：以后是网络时代，从最简单的开始学起，为以后打基础。 全部投资不超过1000元！！

店家：这个产品和上面的有什么不同？
回答：智慧宝盒电脑烧录机是智慧宝盒卡对卡烧录机的升级产品，他不仅可以完成64M卡带的卡对卡烧录，还可以通过网络下载最新的GBA游戏到卡带里。

店家：我对电脑稍微懂一点，操作复杂吗？我的电脑配置很低能用吗？电脑不能上网是不是就不能烧录游戏？游戏源还是柜台里面的卡吗？
回答：操作非常简单，只要把驱动安装上就可以用了。对电脑的要求也很低，基本上只要能装上操作系统的机器都可以用。配合我们的5张GBA游戏光盘（里面包含了至GBA发售以来的全部游戏）你即使不能上网也可以拥有全部的游戏.



2号拳头产品
智慧宝盒电脑烧录机 上手级

店家：那么他的优势又在那里呢？？投资又是多少呢？
回答：简单的概括起来就是： 烧录的资源大于换卡的资源 烧录的投资小于换卡的投资 烧录的品种大于换卡的品种 其次是烧录系统永远没有变价，库存，积压资金的苦恼，光这些就足够说明问题了。总的投资还是不大于1000元，不过一定要有台电脑哦。

新慧福商务服务列车始动



一流的技术支持，全面的售前售后培训，零风险的经营模式，强大的资源优势，与工作人员的面对面交流，尽在新慧福快速服务列车，将陆续到达以下几个城市：陕西、河北、江苏、沈阳、北京…商务服务专线013809862850 0755－26723533





3号拳头产品
新惠福灵锐卡烧录平台 精英级

产品和销售方案简单介绍：新慧幅最新USB烧录设备，其卡带是国内最具性价比的可烧录合卡，做工精良，记忆稳定。为商家量身定做的销售系统也独具一格，烧录主机的独家编码限量销售，适合商家批量销售的灵锐和卡，（总公司不对普通用户销售套装，控制烧录器流向），不仅为各位商件打造了全新的盈利空间，更获得了稳定，持久的消费群体…招商咨询热线0755－26723533 游先生

不满意就退货 保你零风险经营！



新慧福全国销售联盟

沈阳－杨生 024－241560*1 浙江－郑生0579－23894*4 江苏－杨生0516－37118*8 河南－盛生 0371－67609*7 广西－何生 0772－28370*0 河北－付生 0312－30223*4 天津－林生 022－272138*0 青海－吴生0971－61166*5 重庆－孟生023－637273*8－胡生－023－654141*8 新疆－阮生0991－58611*3 湖北－张生027－827771*6 安徽－张生 0551－26463*3－0558－22983*4 江西－江生0791－63617*1－3003 内蒙古－周生0470－82421*0山东－赵生0532－46631*7黑龙江－朱生0454－86622*3珠海－胡生0138241177*8广州－洪生020－892893*0 云南－陈生0871－41119*3 贵州－许生0851－58657*4 因商务保密隐掉客户资源电话，如有需要，请直接和深圳市场部联系。其他更多分销：www.newwise－gz.com

深圳总公司0755－26723533 013809862850 游先生 newwise@vip.sina.com www.newwise－gz.com www.newwise.com http://bbs.newwise.com **电子商务合作**：www.gbgba.com

重要启示

最近我厂有极少部分出口产品（我厂在TaiWan注册的太极鲨USB烧录器）从国外串销到内地，因为在烧录程序做了区域限制，因此如果混用到国内灵锐USB烧录器的话，会出现严重故障。请广大商户谨用，否则一切后果自负，同时我厂不会提供任何技术和售后支持。

画笔下的历史

——安彦良和

随着『相逢在宇宙』的发售，现在许多铁杆高达迷们一定正在那浩瀚的宇宙中为了联邦或自护而战斗吧？说起来，自从1979年『机动战士高达』中白色的巨人首次站立在大地上，到现在已经有24个年头了呢，这庞大的系列不仅没有消失在回忆中，反而随着玩具和游戏等周边的热销推出了一大堆续集，而今年脱离富野由悠季的新作『机动战士高达SEED』也是红透半边天，着实让人感受到了那些水壶脑袋的强大威力。当然，除了层出不穷的机体，那些虚拟世界和架空历史中的英雄们也是高达迷们津津乐道的话题，不只是谁有“热血”或谁有“魂”之类的讨论，关于他们的容貌、理想、性格和事迹的讨论也是各动漫论坛以及杂志的热门话题。而阿姆罗与夏亚这一对宿敌、拉拉短暂却影响深远的一生、卡缪与凤的悲剧、西布克同赛西莉的悲欢离合，更是牵动了无数人的心。

富野由悠季赋予『机动战士高达』理念与灵魂，大河原邦男创造出不朽的经典机体造型，而为其中形形色色的人物描上重重一笔的，便是一位大师级的动漫人——安彦良和。这位功底深厚的前辈，一手创造了阿姆罗和夏亚等初代高达人物造型，之后又在『机动战士高达Z』中大放异彩，虽然之后被北爪弘幸拿去了『机动战士高达ZZ』和『逆袭的夏亚』的造型设计工作，但『机动战士高达F91』中，安彦又再次出马，可以说是伴随着高达系列发展壮大的功臣元老。国内的许多朋友大多从高达系列开始知道安彦良和这个名字，而除了高达系列，安彦老师在动画监督、漫画创作、编剧、作画和学术方面都相当有造诣，而且在各个领域都有所斩获，绝对是一位全能型的大师！而一向对其崇拜有加的Jedi，就在此介绍一下『机动战士高达』世界之外的安彦良和老师，也希望各位游戏迷和高达迷们，能了解到这位白发老者惊人的成就！





热衷革命的左翼青年

安彦良和1947年12月9日出生于北海道纹别郡远轻町，众所周知，冰天雪地的北海道是日本的晚开发地区，一直都是少数民族“阿伊努”的原住地（也就是『侍魂』里美丽善良的娜可露露与莉姆露露两姐妹的故乡），人烟稀少，蛮荒落后。直到明治时代的新政府注意到俄罗斯帝国的虎视眈眈，才因为危机感加紧屯田驻军加紧开发北海道。除了一些来自本州“闯世界”的普通百姓外，北海道的新移民里为数最多的就是被发配到这苦寒之地劳动改造的罪犯了。安彦良和是这些当年移民的第三代，从小对北海道的严酷环境和残酷的过去耳濡目染，对他的性格和思想有很大的影响，而正是这些经历造就了他的一部不朽巨作『王道之狗』（关于该作的一些情况后文会另外说明）。

作为“战后婴儿潮”中的一员，安彦良和和大多数同龄人一样，在追求“爱、和平和反战”的左倾自由主义风潮的大环境中成长。60年代中后期，由于越南战争、美日安保条约和成田机场纷争等重大事件的影响，日本爆发了全国性的学生运动“全学连”和“全共斗”。此时在北海道弘前大学攻读西洋史的安彦良和自然也无法抑制胸中的血气方刚，义无反顾地投身于学生运动，结果遭到了学校的严厉处分——勒令退学……

“弘前大学毕竟只是乡下地方的小学校而已，和东京大学呀早稻田大学呀这些名校相比，根本就是不入流。也闭塞得很，不管是什么东西，总是在东京流行过了两三年后才会传到那里……每次集会到场的人也只有三、五十名，这样也算是学生运动吗？”多年后安彦良和曾经这样回忆当年的冲动之举。也许是身处化外之地的缘故，安彦良和并不像东京的一些学生领袖那样能借着组织运动的经验平步青云，他在退学后并没有就此痛改前非，而是一直以自己的独立思想反对日本右翼反动势力的“神国史观”，经常在作品中流露出同情中下阶层以及无产阶级的自由思想。从这一点看，安彦良和在日本人中的确是很少有的呢。

踏入动画殿堂

退学后的安彦良和本想继续进行反政府运动，不过后来还是在1970年加入手冢治虫的动画公司“虫工场”。而他的动机并不是成为动画大师而只是觉得“在这种‘动画工厂’里干活有点像无产阶级”。三年后虫工场倒闭，变成自由动画人的安彦良和主要在“创映社”（高达系列以及许多机器人动画的‘娘家’——Sunrise公司的前身）与富野由悠季等监督合作，参与了后来为机战迷所熟悉的『勇者莱汀』、『超电磁合体孔巴特拉V』和『无敌超人Zambot3』等作品的制作，当然最有名的就是『机动战士高达』系列啦。帮别人做了不少工作后，安彦

良和终于开始自己玩动画，在1983年担任由高千穗遥原作改编的动画『Crusher Joe』的监督，而84年的『巨神高古』、86年的『亚利安』和89年的『金星战记』，安彦是原作、剧本和监督一手包办，都取得了不错的成绩，特别是『亚利安』，于业界和观众两边都有不错的评价。奖项方面安彦也没少拿，1979年到1982年他连拿四次『Animage』杂志的读者票选的最佳作画奖，他笔下的夏亚和凤都获得过“日本动画大奖”的“最受欢迎角色大奖”。

其实要说安彦老师在动画方面的成就，光是高达系列便足矣！

神话与历史漫画大师

高达系列终究是架空的幻想（插一句，科幻的『金星战记』也是经典），安彦良和的真正强项在于其扎实的历史文化功底，这也同他在大学时主攻西洋史是分不开的。1979年，安彦良和推出了第一部商业漫画『亚利安』，其故事取材于希腊神话故事，讲述了神的后裔亚利安卷入两大神族战争的故事。和我们熟悉的『圣斗士星矢』不同的是，『亚利安』中的诸神们在性格上更像是凡人，他们和人一样有七情六欲，也有着人性中丑陋肮脏的一面。特别是以“纱织”的形象为我们熟知的雅典娜，在『亚利安』中被塑造成一个歇斯底里的小女人，嫉妒心强、好面子、固执古怪……而在这部漫画中亦不回避一些神话中的乱伦情节，因此其中所描绘的奥林匹斯众神显得格外真实。

这部颠覆传统将神描写成人的漫画也形成了安彦日后创作同类题材的风格，而这种风格在以日本创世神话为题材的『大国主』与『神武』中格外突出。世界各民族都有自己的创世神话，经过人们的代代相传而留于后世，而在日本，神话不是流传下来而是由官方“编撰”的，也就是著名的『古事记』和『日本书记』。这样的行为不免有些“欲盖弥彰”之嫌（本该属于民族的神话居然也能“官方编撰”！？），但日本人一向对此心安理得，偏偏安彦良和不干。他对这些“编造”出来的神话进行了人性化处理，以自己的理解狠狠地讽刺了日本人对于自己是神的选民沾沾自喜，将天照等神都变成了凡人进行描写，褪去了这些所谓的“神”身上虚伪的外衣。也正因为如此，『大国主』和『神武』具备了一般漫画所没有的高度——以另一个角度审视大和民族的精神支柱与种族源头。

历史漫画方面安彦良和也有很高的成就。他的『王道之狗』结合了自身的成长经历，独特地将故事背景放在明治维新后自由民权运动风起云涌的日本，而以此为开头，牵起波澜壮阔的亚洲近代史的回忆与反思，而对于人的描写又能保持着小说应有的艺术性，从大处和小处来看都具有很高的水平。在『王道之狗』中，我们可以看到自由与民主在血腥的社会转型中的挣扎，看到青年的梦想在野心家阴谋下的无助。伊藤博文、金玉钧、陆奥宗光乃至李鸿章、袁世凯和孙中山等历史人物都粉墨登场，在漫画中再现着那一段不堪回首的历史。漫画的最后，主角风间亲手终结了一段纠缠十几年的恩怨，也宣告了自己成为政治疯狗的人生。落幕的一刻，是他站在中国的山冈上，带领着革命党人轰轰烈烈地加入改变中国历史的辛亥革命……安彦良和尽管是日本的漫画家，但是在『王道之狗』中却非常冷静客观地思考着历史。也正因此，『王道之狗』带有一种历史的厚重感，值得我们中国的读者去拜读。

此外安彦良和还有不少优秀的历史漫画，比如描写罗马暴君尼禄的『我的名字是尼禄』，用更人性的角度去描写尼禄怎样一步一步地走向扭曲与变态，而非带着先入为主的观念去将他表现为暴君。他的浪漫、理想、爱情，他的亲情，他的懦弱，他的恐惧，都在黑白之间表现得淋漓尽致，让我们看到了尼禄作为艺术家追求个人任性理想的一面。作为故事高潮的“迫害基督徒”一幕，也通过画面与第二男主角的视角作了震撼人心的描写。极其难得的全彩漫画『圣女贞德』，没有拘泥于原作小说的禁锢而是创造了一个在贞德死后追寻她理想的少女埃米丽，而背景也不是英法百年战争而是法国在百年战争中的贵族内战，通过一系列的政治阴谋与埃米丽自身的动摇来衬托贞德的形象，一些内心领域的冲突描写得十分精彩，颇有后来吕克·贝松版『圣女贞德』之风。当然，这套全彩水彩漫画在画面上也是极其震撼的，几乎每一个分镜都是一幅精美的艺术品（估计很难有盗版了，哈哈！看过的人都是幸运儿！比如Jedi）。

当然，安彦也有一些发挥失常的作品，比如乱七八糟的『安东』和『库尔德之星』更是乱来（当然最有趣的是里面居然有小泉纯一郎）。但只要安彦创造出『大国主』、『王道之狗』和『圣女贞德』这样的大作，一些练手的平凡之作自然不能影响其光芒！

老师，请听我们的呼唤

目前安彦良和正在『高达ACE』上连载『机动战士高达0079』的漫画，说实话，Jedi认为安彦老师并不适合画高达的故事，毕竟那是富野的东西，再经过发行商玩具商和游戏商的“枕边风”，完全变成挣钱工具了，他更应该将精力放在新的历史题材漫画创作上，不管怎么说，近几年世界局势风云变幻，一直以来都对现代政治军事题材非常感兴趣的安彦老师，也该有所动作啦！

■文／JEDI



三栖人新闻速递

『晴空战士』票房惨败

《晴空战士》（《Wonderful Days》）的预告片一定让很多人都叹为观止，该作是近5年来韩国动画电影的最大投资， 但不管是广告还是宣传策略，都没有办法挽救他的票房失败， 仅仅两周的上映，梦工场的《辛巴达航海记》就将它打得惨败。一位好莱坞记者说韩国电影制作人应该从《Spirited Away（小马王）》和《Finding Nemo（海底总动员）》了解、制作和发行通俗的电影。 好莱坞记者认为引人注目的视觉效果的重要性是远远不如电影情节的，这是韩国影片《Wonderful Days》的最大教训。

明年春节晚会动漫唱主角

据信息日报报道，2004年中央电视台春节联欢晚会总导演袁德旺竞标胜出后，一度“销声匿迹”了半个月。11日，他来到央视网站，和央视网站负责人刘连喜就春节晚会互动创新问题进行商谈。当问及“已经办了21年的春节晚会如何办出新意”时，对此早有深思熟虑的袁导演快人快语：“用最具时代气息的网络吸引更多老百姓特别是年轻人的关注和参与，比如说，以‘祝福’为主题，举办首届春节晚会Flash（动漫）大赛。我的目标有三条：第一，春节晚会要讲老百姓爱听的话；第二，春节晚会要演老百姓爱看的节目；第三，春节晚会要以老百姓满意不满意作为标准。”

机器猫“哆啦A梦”过生日

这只从１９７０年开始至今，整整影响几代人的动漫明星，于日前在日本过了自己３３岁的生日。日本动漫协会除了举办热闹的“哆啦Ａ梦ＣＯＳＰＬＡＹ秀”比赛外，还开设了电影版《哆啦Ａ梦》主题歌歌唱比赛。由于奖金优厚，吸引了众多动漫迷的参与。

大牌为『辛巴达航海记』配音

根据美国动画电影的习惯，配音一向都请出大牌明星担任。由梦工厂拍摄的动画片《辛巴达航海记》也不例外。该作取材男主角辛巴达请来了首度为动画片配音的著名影星布莱德·皮特，而片中美丽妖娆的女主角马琳娜则由刚刚获得奥斯卡最佳女配角奖的凯瑟琳·泽塔琼斯担纲。另外，米歇尔·菲佛和约瑟夫·费恩也将在片中出现，并饰演一对死对头，这对黄金组合使影片的效果更上了一层楼。

全球文化市场日本欲占其半

日本经济还是一直没什么起色，面对制造业在世界市场上节节败退的局面，日本一些文化商人最近向政府建议：扩大出口文化产品，利用日本传统文化的优势，在世界市场获取更大的经济利益。其代表人物土村宏说：“美国占据了世界文化市场的一半，我们应该占据另一半。”日本理解的文化产品是狭义的具有商品价值的文化商品，包括影视作品、动画作品、游戏软件、唱片、绘画、书刊等等。2002年日本文化产品的市场销售额约为100亿美元，接近汽车业的产值，而其波及效果甚至高达200亿美元。目前市场潜力最大的信息通信业一定程度上也靠文化产业的支撑，两者的相乘效应将难以估量。

以小泉首相为首的日本知识产权战略会议今年研究制定了知识产权立国战略。据说这个“战略”最初的立脚点放在制造业的商标权、专利权和创意权上，后经过文化商人的呼吁和争取，“战略”中大大强调了对文化产品的著作权、名誉权和肖像权的保护。实际上，日本政府在制定知识产权立国战略的过程中，已意识到支持文化产业对提高未来日本竞争力的重要性，因此希望通过“战略”的制定和实施进一步促进文化产业的发展和壮大，以期在未来世界市场上形成日本文化产品的先行优势。

SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!



BENQIYOUXIDIANPINZHUOMIANTISHI

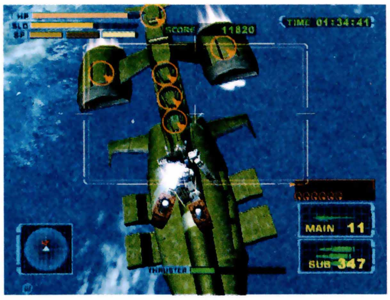
本期游戏点评桌面提示



GAME BAR 游戏点评

PS2 机动战士高达·相逢在宇宙

厂商：BANDAI 类型：ACT 媒体：DVD-ROM



所有热爱游戏的高达迷没有理由拒绝的一作，首卖三天四十万的销量之事实证明了人们的热情，让人感叹这款大作不愧来自于日本国民级的动画。

个人所见之优点：1、模式是近年高达类游戏中最丰富的。2、原创动画和重制作的动画都相当的华丽和激动人心。3、高达类动作游戏中气势最宏大、战斗最爽快的一作，由于场景由地面移至到了宇宙中，使得空间感和可表达内容大增。4、音乐画面极佳，所有模式的音乐延续了0079的风格，画面更是PS2机能运用的典范。5、发掘中……

个人所见之缺点：1、由于格斗攻击有自动追尾功能，使得格斗比射击更为实用，这在VS模式中很明显（战机对射例外）。2、虽然空间感很强，但可活动自由度不大。3、索敌范围有时而穷，VS模式中效果明显。4、读盘虽快但有时不意黑屏让人感觉奇怪。5、寻找中……

以上是本人一周目全模式的感受，我想广大的高达迷随着NT级别不同一定会有更多的感动吧。

——北京 LULU

角色：9	操作性：9
画面：9	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：9	总评价：8
游戏时间：一周目	

GC 神乐传说

厂商：NAMCO 类型：RPG 媒体：DVD-ROM



继FFCC之后，同样阔别任天堂家用游戏平台多年的NAMOC看家RPG“传说”系列也宣告回归。“神乐传说”以全3D形态登陆GC。

动听的主题曲配优秀的开场动画已成为“传说”系列的招牌了。这次为“神乐传说”献声的是人气组合近未来演唱组。人设方面则继“幻想传说”之后再次请来藤岛康介，由于采用卡通渲染技术（指人物），藤岛的原画得以完美再现。

优秀的战斗系统是“传说”系列的最大卖点所在。在以往几作中，敌我双方都处于同一条线上。但这次就不同了，我方每名角色都处于不同的线上，敌方同样如此。在视角转换和战术安排上丰富多变，这也是“多线程线性战斗系统”（本作战斗系统的官方称谓）的魅力所在。值得一提的还有本作的遇敌方式，一改以往的随机遇敌方式，变成了可回避式遇敌，像极了星海系列。

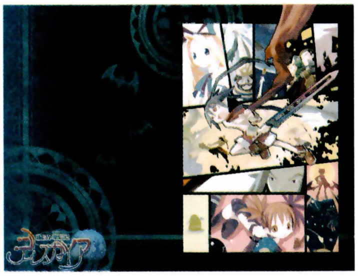
虽然GC在主机大战中败局已定，但GC玩家还是不时有意外之喜。衷心希望GC上的这款“传说”能够一路走好，NAMCO也能一路走好。

——广州 朱汝聪

角色：8	操作性：6
画面：9	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：小试4小时	

PS2 魔界战记

厂商：日本一 类型：SLG 媒体：CD-ROM



号称PS画面素质的游戏。但以优秀系统为卖点的该作，也就不需要太好的画面了。

游戏中人物动作华丽且夸张，令人捧腹（ハッハッハッ……）。连携技的发动带出人物头像大特写，可谓究极华丽。

系统的成熟度相当的高。进入道具内战斗来为道具升级和议会制度可以说是绝对原创的风格，相对那些相互抄袭的公司，该作的制作公司“日本一”可十分让人尊敬。

LV9999的最高等级设定和6个隐藏世界的冒险也是有着极高的挑战性。（我玩了100多个小时才有一个700多级的角色）

除了系统外，游戏剧情也值一说。该作没有宏大的世界观，但对爱的诠释颇具深度。对白尤其搞笑，也有恶搞的要素（没有《半熟英雄对3D》那么恶心）。那个号称地球勇者第72代传人的家伙和1500岁的见习天使小女孩儿，真让人记忆犹新。

如果要写一个关于该作的攻略，大概关于系统的比例要占上85%了。近期游戏作品中品质上乘的一款，也是不可多得的SLG大作，推荐给战棋游戏迷们。

——武汉 风痴

角色：9	操作性：7
画面：6	创意：7
音乐：7	移植度：——
情节：9	总评价：9
游戏时间：150小时以上	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS2 世界足球·胜利十一人7

厂商：KONAMI 类型：SPG 媒体：DVD-ROM



就像是足球运动本身无限发展壮大一样，WE也从来没有停止过进化的脚步。

在本作中，作为系列核心的攻防套路和比赛节奏的完全颠覆令WE的老鸟们一时找不着北，而每名队员多达6页的能力数据和更多的战术安排使排兵布阵的时间甚至超过比赛本身。比赛时，后卫智商的提高及密集防守的广泛使用，让中前场的配合常常无功而返。进攻时再也没有了固定的进球模式，玩家既可以屯兵后场，依靠快马偷袭得手。也可大兵压境，用传切和盘带扰乱对手的防线。

至于画面，作为系列既是最重要又是最不重要的一环，在本作中仍然“就是那样”。只是对大腕们的面部刻画更为真实了。而球场观众还是一堆硬纸板。倒是裁判对有利原则的判罚使比赛增加了更多不确定因素，希望裁判能早日摆脱幕后英雄（或狗熊）的地位，也同球员们一起奔跑在足球场上。

总之，本作绝对严谨的系统、丰富的游戏模式以及诱人的隐藏要素，一定会使其成为足球游戏的又一高峰。

——北京 陶杰

角色：10	操作性：10
画面：8	创意：8
音乐：6	移植度：——
情节：——	总评价：8.5
游戏时间：10000WEN	

PS2 世界足球·胜利十一人7

厂商：KONAMI 类型：SPG 媒体：DVD-ROM



对于这样一款游戏，我又不得不再次竖起大拇指。原本以为足球到了《WE6FE》就很难有大的作为了，然而事实证明那是荒谬的。

应该说7代的进化是显而易见的。首先，在人物的形象刻画方面较之前作更加逼真、细腻，特别是Replay的时候，就像看一场真人秀。第二，在操作方面也变得更加易上手，人物的动作更加灵活，拉球过人也变得更易实现。第三，系统上本作又向真实球赛迈进了一步；本作加入了“进攻有利原则”这一比赛中的判罚规定，使得进攻的流畅度大大增加，虽然这一系统还不完善，有时的判定更让人哭笑不得，但不可否认的是这一系统的加入无疑使《WE》又向前迈出了一步。

另外不得不说的是本次的ML模式超级复杂，新增加的“WE SHOP”虽然乐趣多多，却也是“杀灭”时间的绝好武器（汗），为此，已耗费数十小时在上面了。

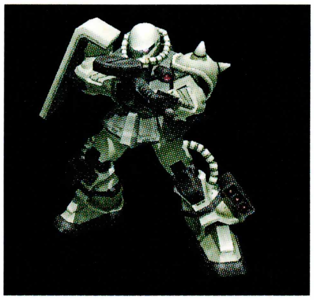
超级的进化就在超级的《WE7》，赶快拿起手柄在绿茵场上飞奔吧！

——吉林 沈培峰

角色：9	操作性：10
画面：10	创意：8
音乐：9	移植度：——
情节：——	总评价：9
游戏时间：60小时左右	

DC 机动战士高达·联邦对吉翁DX

厂商：CAPCOM 类型：ACT 媒体：GD-ROM



在这个DC已经被玩家渐渐遗忘的时候，在这个高达SEED红遍中日的时候（从动新的排行榜上便可见一斑）。不知还有多少玩家记得曾经梦中的白盒子（现在梦见的大多是黑匣子了），记得那场发生在UC0079年的一年战争。

个人认为（并且认定）本作是DC末期最为出色的作品，尽管之前已推出了街机和PS2版本，但用NAOMI基板制作的此作没理由不向DC移植，本人就是抱着这样的信念等到了该作发售而没卖DC（斑鸠也是）。而本作也没让FANS失望，画面超越PS2，读盘超快。各种机种间性能的迥然不同配合着他们各自或是飞来跳去，发射光线，或是穷追不舍，抡斧乱砍的不同打法，使游戏在战斗时异常热血和加速。再加上3D化的经典动画场景，重新混音以致令高达老FAN们痛哭流涕的背景音乐，这所有的一切，使其成为了动作类高达迷游戏的典范。在此，谢谢“天尊”（好像很久没人这样称呼CAPCOM）。

现在，每次朋友来我家玩PS2的高达战记时，看着电视上反着光的华丽机种在原创音乐伴奏下翩翩起舞，我都会向他说起DC上的联邦对吉翁，尽管他从不理我。

——北京 陶杰

角色：10	操作性：9
画面：9	创意：9
音乐：9	移植度：10
情节：8	总评价：9
游戏时间：一年	

GBA 新约·圣剑传说

厂商：SQUARE-ENIX 类型：ARPG 媒体：卡带



刚开机就吓了一跳，SQUARE · ENIX这是什么厂商啊？半天才想起来，还是不适应啊！漫长的剧情等待，终于进入了游戏，画面十分精美，但操纵起来，发现手感很一般，男主角走路太慢，跑步太快，特别是斜方向跑的时候，十分怪异（没见过人那样跑步的）。砍人攻击的感觉还不错，偶尔还能使出个连击，当必杀槽集满之后，能发出必杀技（拳皇？）。

NPC伙伴在本作中很重要，可以为其设置行动指示，攻击还是防御，武器还是魔法，战斗中还可以切换主角与NPC之间的操作。强制购买的凌波伊之涂鸦本，集怪物图鉴、地图、重要知识于一身，十分好用（偶只花了九块钱买的）。

游戏中有时间的存在，白天、夜晚敌人各不相同，而有的场景只有在特定时间如晚上才能进入，指令环的导入令游戏增色不少，使用起来极为人性化。还有像随机出现的商人尼吉塔和可以播种果实、煅造武器防具的仙人掌之屋都极有特色。大作，绝对的大作。

——江苏 盛伟

角色：8	操作性：10
画面：7	创意：10
音乐：9	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：课间10分钟	

DC 机动战士高达·联邦对吉翁DX

厂商：CAPCOM　类型：ACT　媒体：GD-ROM



但愿这不是DC上最后一款值得一评的游戏。本来在NAOMI上开发的游戏却先有PS2版，后才是DC版，BANDAI（也算上CAPCOM）真不仅义（原因就不说了）。

本作用了两张GD-ROM，区别在于“DX”增加了三部联邦机体和宇宙战，各种不同地形表现得很充分。因为移植于街机，所以很快就能上手。画面不错，机体真实感很强，无论用RX-78两枪一剑劈爆一部扎古，还是用扎古两炮一斧砍翻一部高达。都有很强的爽快感。与0079相比，本作强调的是快速反应带来的速度感和爆发力，一键索敌、时限、热血声优和BGM都大大增加了游戏的紧张气氛，使高迷投入度大增。

另外，本作最让我不爽的就是不能连2P（网络不算，原因不谈）。每当被敌人包围时，我多希望2P的帮助（其实就是帮着挨打），不知是机能所限还是想挣FANS的网费。

总之，此作算是对高达游戏所作的一种新尝试，最大的卖点还是高达本身，是高迷就是起名アムロ，选RX-78。如果不是高达迷，还是省下盘钱去买张动画入门吧！

——吉林　沈培峰

角色：10	操作性：9.5
画面：8	创意：9
音乐：7	移植度：8.5
情节：7	总评价：8.5
游戏时间：AD2002——UC0082	

XBOX 御伽

厂商：FROM SOFTWARE　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



这款游戏可是笔者购买XB的“根本原因”啊，强大的视觉冲击力是至今许多动作游戏不可超越的，尤其是斩人的一瞬间，如果你的眼睛够敏锐的话会发现有冲击波；典型的日式音乐风格，有财力的话配上“5.1环绕声道”绝对会使你有身临其境的感觉。这种惊人的影音效果会让你不禁说出：这才是XB的GAME，强！

游戏没有等级设定，攻防按所持武器决定，体力则是靠特定关卡打倒特定敌人而提升的。武器种类繁多，每种都很有“个性”，充分体现了设计者的用心，本作中“巫力”的设定酷似《忍》中的“吸魂”系统，它会随时间减少，减完便开始损失体力，无疑这也是提高难度的表现。

但由于过分地领带影音效果，使得本作的剧情有些简单：关卡虽然不少，但大部分关卡还是以斩杀为主，难免有时出现麻木的感觉，这也似乎是大多动作游戏的通病啊。

不错的GAME，遗憾的是玩过的人不多，推荐给HARD USER，因为菜鸟体会不出她的精髓。（快闪，无数菜鸟的板砖飞来……）

——河南　翎寒

角色：9	操作性：9
画面：10	创意：9
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：直至变成瞎子	

GBA 瓦里奥制造

厂商：NINTENDO　类型：ETC　媒体：卡带



游戏中没有精彩的画面，也没有完美的CG，但是却能带给你无限的快乐；在游戏中，你不必像RPG那样反复练级，也不必像SLG那样绞尽脑汁的排兵布阵，但是却能使你获得巨大的满足感与成就感，这一切都来自于《瓦里奥制造》。

游戏中你大可不必费尽心思的思前想后，要做的只是眼睛盯住屏幕，在适当时机按下适当的按键，因为游戏考验的是反应力、观察力和持久力，虽然游戏“小”而“简单”，但每回合都只有5秒时间，从而增加了游戏的难度和刺激性，也让人有了反复游戏的冲动。本作还是一个任天堂怀旧游戏的集合，从《银河战士》到《塞尔达》，从横井君的“机械手”到家庭用小型“棒球机”，应有尽有，所有任天堂的经典都集结在这里，使人感到既超值又感动。当然游戏还不忘恶搞一下，“刷牙”、“挖鼻孔”、“美女流鼻涕”等恶搞游戏，都为本作增色不少。

作为一款休闲小游戏的大集合作品，本作绝对是经典，让您在“最多、最短、最速”的游戏中体验“5秒钟的快感”。各位朋友千万不要错过，不过要当心，它可是谋杀大量时间的终极武器啊！

——吉林　沈培峰

角色：10	操作性：10
画面：9	创意：10
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：9.5
游戏时间：随时随地	

XBOX 疯狂出租车3

厂商：SEGA　类型：RAC　媒体：DVD-ROM



更上一层楼的画面，没有出现丢帧的现象，也可玩前作的地形。本作可谓是个“系列大团圆”，完完全全、原汁原味的正统作品。

疯狂的PLAY一下午就可搞定所有模式，出现了所有人物与车子。特别值得一提的是本作中对前作中的地图进行了略微的改动，使得CT高手大呼过瘾，类似暗道的地形又使许多前作玩家也来捆护《CT3》了。新人物方面个人觉得还算说得过去，但有时却往往会开着自己心仪的车，却不喜欢车主，实在是有些令人啼笑皆非。

音乐也是继承了“疯狂”二字的特性，依旧让人有种听了就想狂奔不止的感觉。模式依然丰富，并且十分具有创意。作为CT高手，本人也要对CT FANS们说两句：《CT3》中新添的夜城市也是非常具有研究价值的。因此，不要过于沉醉《CT2》中的“高手”行列了，都来研究新地图吧！

最后来句发自肺腑的、感人至深的、十分严肃的、至尊经典的一句超级老话：SEGA永不老，CT系列永存！（怎么有点烈士的感觉）CRAZY TAXI……TAXI…TAXI…TAXI…（回音）

——河南　翎寒

角色：9	操作性：9
画面：9	创意：10
音乐：10	移植度：——
情节：——	总评价：9
游戏时间：N+1小时	

PS2 马克斯·佩恩

厂商：ROCK STAR 类型：ACT 媒体：DVD-ROM



这是一部非常不错的动作游戏，ROCK STAR制作了五年的PC大作。移植PS2后却感觉并没有产生太大变化。

从画面来看只能算PS2同类游戏中的中等之作，但比PC版稍好一些，如果加上较好的电视，图像在光影表现更胜PC版。不过读盘次数过多，好在不算太慢。操作方面手感不如PC的键盘，用手柄的感觉有点蹩脚，适应后还过的去。

操作感虽有不足，但其它方面都移植很好。PC版火爆，血腥枪战场面和大量慢放的特写镜头都在PS2上完全出现。

主角马克斯的动作自然、流畅，没有一丝拖泥带水，一举一动的真实感比起PC版有过之无不及。加上游戏本身真实，凝重的故事背景和电影式剧情交代方法，把这部游戏称为电影我想也不为过。总的来说，除了操作感稍差以外，这是一部很值得一玩的PC移植游戏。

听说该游戏新作正在开发中，希望能有更出色的表现，也希望能跨平台推出，我十二万分的期待中。

——武汉 彭威

角色：9	操作性：8
画面：8	创意：8.5
音乐：9	移植度：10
情节：8	总评价：8
游戏时间：天天都玩	

PS2 世界足球·胜利十一人7

厂商：KONAMI 类型：SPG 媒体：DVD-ROM



盼星星盼月亮可总算盼来了KONAMI的超级足球大作——《WE7》的正版，然后像护送500万大奖似的将她保送回家。

刚进入标题那丰富的模式让我狂喜了一番,但踢过一场后,感觉只能用二个字来形容——变了!特别是操控感，重心从《WE6》的“整体配合”改变球员的“个人技术”发展了，着实让老玩家很不适应。一些球员与球队的数据也做了变动，我心爱的“轰炸机”德国已被改成“农药机”了，555……

实际上《WE》系列在一步步走向成熟，游戏中加入了手球的判定，使得比赛公平性大幅度POWER UP；在我方进攻有优势时，对方的小犯规裁判是不会吹的，这时左上角便会出现一个双手举旗的图标，示意比赛继续进行，令赛场真实度又有所提升；可发出真实比赛中精彩绝伦的间接任意球，球进后实在是令人震奋不已……

这8、9月份的大作不多，想必可以让更多玩友回归战场了。好了，让我们共同举起双手大声喊出：“I'm winer！同时也期待着《WE8》的推出……

——河南 翎寒

角色：8.5	操作性：9
画面：9.5	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：——	总评价：9
游戏时间：∞	

ARC 侍魂ZERO

厂商：PLAYMORENEOGEO 类型：FTG 媒体：卡带



前几天在秋叶原随便进入一个街机中心，看见有一块地方围了那么一大群人，我一看这阵势，肯定又是什么比较强的街机大作出现了,于是就过去瞥了一眼，没想到看见的却是还未上市的SNK招牌新作--侍魂零！而且是不对外开放的非正式版。真佩服这家街机中心BOSS的大胆，连这也敢摆出来赚钱,在等了半天后本人终于可以上场了。

立刻觉得：画面不错！可五分钟后即被K.O！玩完后感慨甚多，这次的"零",感觉就像VR4的进化版,除去多了几个新人以外就整个就是一“天草降临”，手感与其一模一样，所以很容易上手。就连场地也还用了好多三代和四代的（极有偷懒之嫌）。人物取消了修罗跟罗刹系统。没有了专门的重斩键。其次是人物,多了几个新人，都极其具备侍魂的风格。那个叫德川的其实应该在"罪恶工具"里出现，他的招式又华丽还极夸张，有种罪恶工具的味道，当然我还是选择了最爱的霸王丸。

这次的零的确算是继承了侍魂的神髓，至少也可以让你再次找到侍魂的感觉，绝对值得一试！

——日本 周众屹

角色：9	操作性：9
画面：9	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：7
游戏时间：5小时左右	

PS2 第二次超级机器人大战a

厂商：BANPRESTO 类型：SLG 媒体：DVD-ROM



“机战”系列真是越来越疯狂了，虽然机战的不断发售给广大机战迷带来了幸福、快乐，但想必大出血也是铁定的事实了。

应该说，“机战”发展至今，画面已接近PS2机能的顶限，所以并不会有太大的进化。游戏中的系统，例如援护、升级、熟练度等也都进入了成熟发展期并受到广大玩家的好评，而本作仍使人眼前一亮，这个亮点便来自“小队战斗系统”。在战斗、作战的基本单位不再是单个机体，而是一支战斗小队，一个战斗小队可以有多达4部机体编制其中，小队的队长也由玩家来自行决定，而队长的个人能力将在一定程度上影响整个小队的战斗能力。

另外,战斗时的攻击方式也多种多样，既可以向敌方单个机体发起攻击也可以向敌方小队发起攻击,战斗结束后，所得的经验值也会合理分配到小队中的每个机体中，使得队员的培养更加方便、合理。应该说“小队战斗系统”的加入大大加强了游戏的战略性,同时也对玩家的总体布署能力提出了新的挑战。

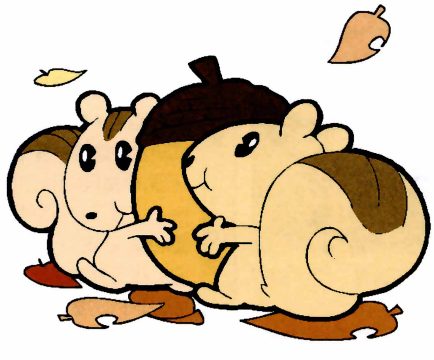
强烈推荐给大家，不要错过啊！

——吉林 沈培峰

角色：9	操作性：8
画面：9	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：20小时以上	

天堂·地狱·游戏

篇一

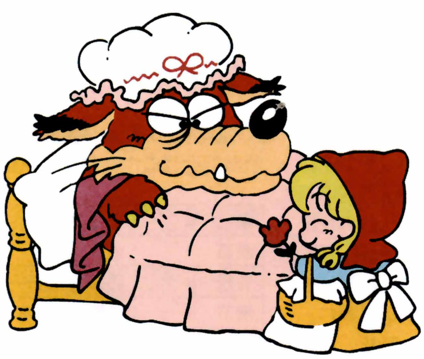


做游戏的，卖游戏的，以及用脑子玩游戏的人，应该最能体会“世事难预料”这句话的含义了。厂商的兴衰荣辱、主机的历代变迁，都牵动着无数人的思想和生活。方才还被尔虞我诈的世界战争弄得头昏脑涨，再回首时，家边的游戏店却已悄然换上了“正宗糖炒栗子”的金字招牌。对于身在这个圈里的人来说，天堂与地狱在时间上差异宛如白驹过隙；而空间上的距离，也只是一步之遥罢了。

仍然很清晰地记得十几年前那个满大街都是FC兼容机的年代。当然，后来开始的“人人喊打”以至于“电子白面”浪潮的刺痛印象更加深刻。不过以我的思维方式，是断然不会想象到今天这种“游戏也会被正名”的日子的，但是目前的状况，确实是改变了的或改变着的。从前也算“电子海洛因”声讨大军排头兵的京城某著名报纸，如今不仅在头版登出了某游戏委员会成立的消息，而且还躲躲闪闪、遮遮掩掩、羞羞答答地开辟了一个“数码娱乐”的新版面，号称研究“电脑游戏与视频游戏文化”，让玩家们“学到点东西”——虽然内容实际还是某国内厂商吹捧某大牌明星，或某大牌明星吹捧某国内厂商、抑或干脆撕去遮羞布，直接相互吹捧。总之不管是小煤窑炼出来的劣质钢，还是烧柴禾灶炼出来的绝对废品，这炒菜用的铁锅，已经作为原材料先搭进去了。

有的人认为这种想法很“便宜”，说直接点就是贱。游戏被正名是好事，有什么可提心吊胆的？其实原因很简单，往小了说是一朝被蛇咬十年怕井绳，往大了说就仍然是那句甚至带点搞笑意味的台词：世事难预料。谁敢拍胸脯保证过去的痛苦不会再重演？有句话说得好“人类总是重复相同的错误”。

比起现在这些动辄减员却越减越多的孩子们来，我们的童年还真是快乐的。至少想玩游戏的时候基本上都可以光明正大地玩，不会被那些铺天盖地的各式辅导班砸趴下。但是后来情况就变了——我们险些成了被精神鸦片毒害了的“垮掉的一代”。中华民族有着被毒品几乎毁掉整个国家的惨痛历史，因此一提到深恶痛绝之物便以“鸦片”来形容——虽然现在唐铁嘴们也仍然不少。



于是原本属于天堂的蓝天白云便化作地狱的钢叉油锅。其间虽有反抗者，但其呼声却成了“乌鸦叫”，甚至连现在的人也没几个拥有足以记起它的年龄，记忆力和勇气。

在最困难的时候，我们的感觉就像是被巨大且沉重的钻板压着胸膛，叫不出声来，连吸进的空气都是混浊而带腥味的——有点上甘岭的意思。

就在这浑浑噩噩的时候，外面世界的情况似乎起了变化。如同有害的烟草的巨大利润能吸引大眼球和促进腮腺、舌下腺和下颌腺加速分泌唾液一般，游戏也终于受到了注目。大多数人欢呼雀跃却忘记了一件事情：一直被称为“第九艺术”的游戏能获得生存空间的理由其实和烟草差不多，而和“艺术”二字完全没有关系。这就和一个艺术家的作品被人称赞“可以卖到某某价”一样，大有焚琴煮鹤之感。而这已经是乐观的推测，倘若将来通过正式渠道发售的游戏包装盒上也像香烟盒一样印着“玩游戏对人体有害”——我们根本无力阻止这种事的发生——到了那时，游戏的被重视，究竟是幸运还是不幸？我们赖以为生的这个空间，是摇身一变恢复成蓝天白云的天堂，还是依旧钢叉油锅的地狱？

篇二

其实地狱并不可怕。如果身在地狱中而头脑保持清醒，那这地狱无论怎么坚固，都迟早有被打破的一天。但若因痛苦而麻木，因麻木而昏昏然，进而因飘飘然而竟以为身处于天堂，那就实在是可悲了。

不想讨论关于“重度游戏和一般游戏”的问题，因为我赞成“各有所好”与“快乐至上论”，每个人都有捍卫自己快乐的权利。但是在烂泥里打滚，以及透过酱油瓶子看月光所带来的快感，恐怕也没有什么值得炫耀的理由。或者说：“我快乐因为我快乐”，并不是什么“个性”的体现。



二战中最具个人魅力的将军乔治·巴顿最喜欢的兵种是装甲兵，而最能体现装甲兵战术特色与指挥官才能的地形是沙漠。沙漠是坦克天才的天堂，却是后勤保障官与菜鸟指挥官的地狱。但是沙漠，永远是真正的指挥官向往的地方。游戏也应该是如此，只有菜鸟的地狱，才是达人的天堂。

篇三

经常可以听到关于“中国的游戏环境太差”的抱怨，也经常听到对日本游戏环境的羡慕的声音。仿佛我们这里是地狱，而那里是天堂。

这就又重复了钱钟书先生《围城》里的那句话了。事实上我们的向往来自于对日本游戏市场的缺乏了解。

用先生的话来形容，我们这个地狱的来源是某些“只要看到游戏机，马上想到街机厅，马上想到无照机厅，马上想到赌博机，马上想到老虎机，马上想到败家子”的龌龊想法。而在游戏业刚起步时的日本，同样有类似的误解，曲解以至攻击打压。因此我们能做的，只有积极的等待。

不知道有多少玩友知道吴清源大师，大师十几岁便东渡日本，在同样如战场的日本围棋界开辟了崭新的天地。他同样受到歧视、压制甚至迫害，但仍然坚持了下来。数月前大师回国怀旧，有记者问道：“您在日本这么多年，感觉苦还是不苦”？

我谨以大师的回答来做本篇的结局：“人生在世，说苦就苦，说不苦就不苦。天堂地狱都在心”。

文：清一色



迟来的春天



随着PS2上樱花大战中文版的发售，国内的玩家真的仿佛处在樱花烂漫的时节，迎来了春天一般。文字与语言障碍的解除自不必说了。玩家们再也不用整天面对感人的情节而丝毫不能产生共鸣，再也不用面对天书一样的攻略来照搬照打，而是尽可以自己体会、自己琢磨、自己研究。即使再看攻略，那攻略也是为中文版预备的，不必再去抠哧那些あいうえお。

樱花大战当然不是第一个被汉化的游戏。从PS时代非正式的天诛和寄生前夜，到PS2上官方汉化的ICO，游戏走进中国的脚步正在离我们越来越近。但是ICO无论如何也不会有决定性的影响力和市场潜力；真正能产生的，自然还是樱花大战——毕竟它早在2001年就已经深入人心了。如此重量级作品的汉化，正说明国外的厂商们正在把目光投向中国市场——这块尚未开发、拥有巨大市场潜力的美丽处女地。请允许我向这其中的代表性角色——世嘉，因其在如此逆境中的顽强拼搏而体现出的精神，致以最崇高的敬意。

当然，硬件是软件开发与营销的基础，没有PS2，就不可能有PS2版樱花大战；而没有索尼公司，也就不会有PS2在中国大陆的正式发行与普及。索尼公司以其一贯注重质量的政策和极具亲和力的经销方式，给广大消费者以良好的印象和最先进的时尚体验。尤其是代表着未来综合家电流行趋势的“普雷斯逮神兔”，更是其中的领头羊。它为我们开创了中国游戏市场的春天。

很多领域都在迎来迟到的春天。中国游戏市场的大变样已经说过了，体育界更是百花齐放。比如说中国人为之自豪的足球吧，刚刚定来小贝皇家马德里队选定红塔基地训练，而且在与中国龙队的比赛里派遣小贝上场，把小贝在皇马的处子秀奉献给我们热情的中国球迷，这是多么崇高的精神！我们感谢皇马为壮大中国女性球迷队伍所做出的巨大贡献。况且中超联赛在下个赛季就要开张了，在这个已经没有假球黑哨的绿茵场上，中国足球必将在韩日世界杯之后迎来一个新的春天。奥运会会徽也已经发布了，以印章形式体现中国特色的新会徽，充分显示了中华民族悠久的历史和灿烂的文化。而会徽的发布仪式更是别出心裁，让人不由得为冯老师高瞻远瞩的思想击节叫好。相信这个仪式也会和会徽一样被人牢记。



春天给人以温暖和希望，在游戏界和其他地方也都在迎接着春天。不过有这么句话叫“乍暖还寒”，算是迟到的春天给我们的见面礼。有的时候，我们也会感觉到丝丝寒意，不是吗？

文：卖烤白薯的人



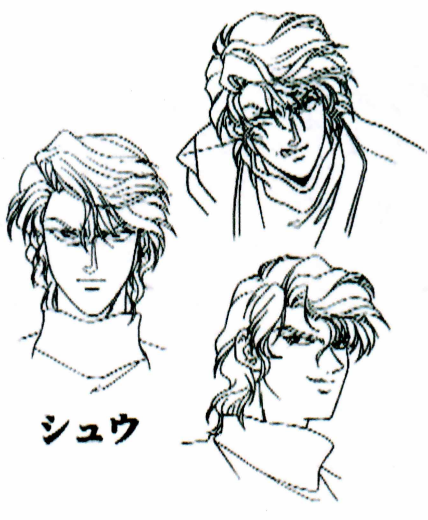
白河愁　游戏角色绝对通缉令

在某“搞不懂男”的召唤和NT能力的共鸣作用下，决定这期写一写白河愁（笑）。愁哥是数得上的、真正以沉着冷静见长的BOSS级人物，无论是哪代机战，都是被人追逐的角色。新古兰森的强大实力和缩退炮7000攻击力和1~12格射程，真是让人又爱又恨。不过很多人都误认为他有很大的野心，这其实是不对的。

在机战里，白河愁多数情况下以强力反面角色的身份登场，而无论是与他的哪一次对决，都会让人胆寒。尤其是DC版α隐藏结局里的五次“奇迹”。但是他挑战的目的，也不是要和郎德·贝尔队为敌，而是考验他们是否有打败宇宙怪兽的实力。因此说他有野心是并不合适的，他只是“遇强则强”罢了。

在原作情节中，白河愁是神圣兰古兰王国的皇室成员。但因为母亲要在回归的祭奠仪式上把他当作祭品杀害而觉醒了念动力，从而被邪神看中，担负起毁灭地下世界拉·基亚斯的任务（寒）……在与四台魔装机神的大战中，神圣兰古兰王国的都城被毁灭了，愁和正树也结下了解不开的梁子。结局中，白河愁行踪不明。虽然他算是导致都城毁灭战乱的原因之一，但是自己并没有统治世界的野心，只是不想被人操纵而已。因为原作游戏和动画的出现都是在第四次SRW之后，所以说魔装机神的故事设定与其说是原作，不如说是对机战里魔装机神情节的补充和完善。

■文 不是好饼



■责编/宇部

流行巴士GO!

ANIME（DVD） 带你浏览经典热门的日本卡通作品

“好想变成猫啊…”你没有这么想过吗?

[猫的报恩]

一个普通的女子高中生在猫的世界中展开令人紧张的神奇大冒险!!

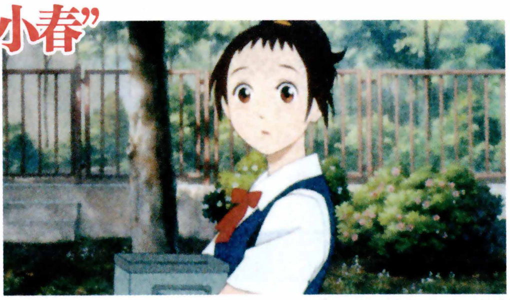


生活着用2只脚行走、说人话的猫，微微（!？）有一点不可思议的世界就是这个故事上演的舞台。原作者为同样是吉卜力工作室《侧耳倾听》（'95年）的柊あおい。该作描写了高中生少女“春”通过猫之国不可思议的体验，一点点长大成人的故事。另外，其他角色的个性也刻画得非常鲜明，比如帮助春的猫男爵·巴隆的飒爽帅气给人留下了很深的印象。就让我们在逐渐推进的情节、柔和的背景和清新的配乐中放下一天的劳累，舒缓一下自己的心情吧。

女子高中生“小春”

住在自然气息浓厚的街道上，是个非常普通的高中生，虽然性格开朗活泼但遇上关键时刻就会犹犹豫豫，缺乏决断力。最近由于千篇一律的生活而感到有点郁闷。

（声：池胁千鹤）



小春从车轮下救助的原来是猫国的王子，于是无数来自猫国的谢礼滚滚而来，最后小春还糊里糊涂的答应嫁给王子。正在烦恼的时候，一个奇怪的声音传了过来“来找猫的事务所吧”…

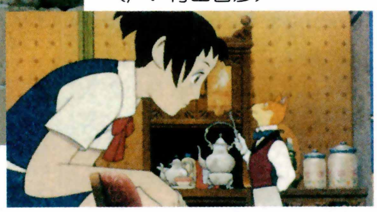


继承名门贵族血统的猫“巴隆”



虽然平时是以人的姿态出现，其实确是专门解决不可思议事件的地球屋的主人。和木塔、托托等人一起帮助小春。

（声：倍田吉彦）



在平时虽然是人类的外形……

生活在猫国的居民们



“猫王”

猫国的最高权力者。任意决定要让小春嫁给自己的儿子。

（声：丹波哲郎）



“伦”

在危急时刻被小春救出的猫国王子。是个可靠的人（猫）。

（声：山田孝之）



“小雪”

在城里工作的白猫，得知小春的状况后，将她指引到巴隆的事务所。

（声：前田亚季）

猫的报恩&GHIBI episode2



6月21日发售

■4700日元■正片约100分钟■2002年作品■彩色■单面双层2枚装BOX/MPEG2/NTSC、面向日本/不可复制■影像特典：绘图小故事影像/剧场预告篇/《猫的报恩》诞生故事/《GHIBI episode2》数码技术解说/声音：1杜比数码 日本语（2.0ch）2杜比数码 日本语(5.1ch)3DTS 日本语(5.1ch)■16：9LB■字幕：《猫的报恩》日本语、英语、中文、粤语/《GHIBI episode2》日本语、英语

「我，变成猫啦!?」



逐渐猫化的小春。如果到了黎明还不能从猫国离开的话，就不能再变回人类了。

便利的多角度功能

本作也和吉卜力工作室其他作品的DVD一样。其中一张盘将图片小故事与正篇完全连接起来。如果使用DVD机的多角度功能，就可以自由切换正篇和图片小故事了。

即使切换图片小故事和正篇，声音都不会被中途切断。





日文地狱

星川明人

夜露死苦



本期是《日语地狱》改版后的第二期，借着上个月的时间总算是把明人这愚木脑袋里的头绪完全整理清楚了，今后《日文地狱》的发展方向也确定为以简单实用为主，间中会随机插上几期专场，主要讲解一些怪异的东西或者日本的民土风情之类的东东，希望诸位看官继续监督并多提意见，明人这厢拜谢先。

[危险的杯面]





上节课我们讲的重点是“あ”行的五个假名，不知道大家都记住没有，如果有没记住的看官请举手……好，既然没看到有人举手我们就开始这节课的内容了。

本次课的内容是“か（カ）”行的五个假名，即“か（カ）”、“き（キ）”、“く（ク）”、“け（ケ）”、“こ（コ）”。发音顺序是“ka”、“ki”、“ku”、“ke”、“ko”，接下来还是来看几个含有“か”行假名的例子。

马鹿野郎!!

“马（ば）鹿（か）野（や）郎（ろう）”。对这个单词很多看官应该相当感兴趣的，日语中的发音就是“ばかやろう”，翻译过来就是“混蛋”的意思，这个词与“バカ”还不一样，后者仅仅是“傻瓜、笨蛋”的意思，但是前者就是纯粹的骂街了，所以还是……正在看《电软》的好孩子们~千万不要学呦~

……気持ちが悪い。

“气（き）持（も）ちが恶（わる）い”。前面的“气持ち”就是“心情、情绪”的意思，加上后面的“が恶い”翻译过来就是“感觉



很难受、不舒服”的意思，比如用餐吃的太多了就可以说“气持ちが恶い”。另：捎带一提“气持ちがいい”的意思是“感觉很舒服、很舒畅”的意思。

畜生!!

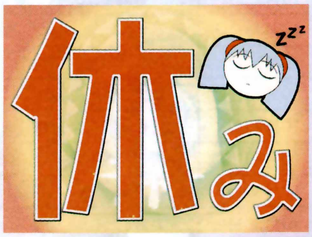
“畜（ちく）生（しょう）”。就是中文中的“畜类、畜生”，不过用的更多的地方似乎是讲粗口，也就是骂街用，当然，这里同样是不推荐使用的词汇。比较常见的例子嘛，动画中常常会见到某反面角色被主角打败后一面逃一面大叫“畜生！おぼえていろ！”，翻译过来就是“畜生！给我记住！”……正在看《电软》的好孩子们~绝对不要学~不然会被打屁股的呦~

ワイと結婚しましょう~

“ワイと结婚（けっこん）しましょう”。虽说不够浪漫吧，但好歹也算是一种求婚的方式，不过之前还要有一个必要的过程，就是“きみが欲（ほ）しい”或者“きみが好（す）き”等等，这就是两种告白的说法，前一种可以说是比较开放的说法“我想拥有你”，而后者则是很常见的“我喜欢你”。

うわあぁあ!!怖いぃぃ!!

“うわあぁあ！！怖（こわ）いぃい！！”，翻译为汉语就是“哇啊！！好可怕！！”。很多地方都可以用到的，至于具体的情况想必也就不需要明人再多说了。



地狱告示板

1、最近很多想自修日语的读者询问日语教材的问题，这里来向大家推荐一套比较不错的教材：《新日本语》（上、中、下三册），上海出版社出版（好像是，记不大清了），有配套口语磁带及光盘（多少张也忘了），明人最早学日语的时候用的就是这套教材，感觉还不错，主要是语法方面的讲解十分详细。另：这个是推荐，不要当广告来看。

2、近来更多的读者通过各种方式为《日文地狱》提出了很多宝贵建议，在这里衷心感谢各位，但是由于提出建议的读者太多了，这里实在是没办法把名字全部写下，总之很感谢诸多看官。

3、哪位看官有比较好的减肥方法万望告之，提前拜谢……

电子游戏软件 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast / Playstation / Playstation2 / NINTENDO GAMECUBE / GAMEBOY GAME BOY ADVANCE / Wonderswan

天语：国内引进了“憨豆特工”，建议大家去看一下。除了艾金森，约翰·马尔科维奇的表演也颇出彩，不愧是名家。另外，本期“科普园地”给大家简要介绍了一下手机新天地，我们一起期待PSP手机。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION 2		
9月25日	卡拉OK革命第一集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.1)	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命第二集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.2)	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命第三集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.3)	ETC	KONAM
9月25日	卡拉OK革命第四集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.4)	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命夜晚版2003	カラオケレボリューション ナイトセレクション2003	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命2003年秋	カラオケレボリューション(Autumn2003)	ETC	KONAMI
9月25日	世嘉时代第四卷·廉价太空哈利	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.4 スペースハリアー	ETC	SEGA
9月25日	世嘉时代第四卷·廉价战斧	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.4 ゴールデンアックス	ETC	SEGA
9月25日	夏色小町【一日千夏】(通常版/限定版)	夏色小町【一日千夏】(通常版/限定版)	AVG	ZeroSystem
9月25日	★真·三国无双3 猛将传超豪华白金套装	プレミアムパック(真·三国无双3 猛将传+三国志8+决战2)	ACT	KOEI
9月25日	真·三国无双3 猛将传	真·三国无双3 猛将传	ACT	KOEI
9月25日	横行霸道3	Grand Theft Auto III(グランドセフトオートIII)	ACT	CAPCOM
9月25日	忍廉价版	Shinobi PlayStation 2 the Best	ACT	SEGA
9月25日	冒险少年部CLUB画报	冒险少年クラブ画报	AVG	ジョルダン
9月25日	中间	INTERLUDE	AVG	NEC IC
9月25日	太空侵略者筐体型手台同捆版	スペースインベーダー筐体型コントローラ同捆セット	ETC	TAITO
9月25日	能量空军瞄准打击	エナジーエアフォース エイムストライク!	SLG	TATIO
10月2日	★天外魔境II MANJI MARU	天外魔境II MANJI MARU	RPG	HUDSON
10月30日	★向北	北へ ～Diamond Dust～	AVG	HUDSON
10月9日	★DDR特别版	Dance Dance Revolution EXTREME	ACT	KONAMI
10月9日	侍道2	侍道2 ～WAY OF THE SAMURAI 2～	ACT	SPIKE
10月16日	廉价版飞空之舞4	aero dancing 4 new generation SEGA THE BEST	SLG	SEGA
10月16日	廉价版世嘉网球2	Power Smash 2 SEGA THE BEST	SPG	SEGA
10月16日	CHAINDIVE	CHAINDIVE(チェインダイブ)	ACT	SCE
10月23日	NARUTO	NARUTO —ナルト— ナルティメットヒーロー	ACT	BANDAI
10月23日	盗墓者·美丽的逃亡者	トゥームレイダー 美しき逃亡者	AVG	EIDOS
10月23日	阿比斯暗黑塔	SHADOW TOWER ABYSS(シャドウタワー アビス)	RPG	FROM
10月23日	职业棒球2003秋之祭	热チュー!プロ野球2003 秋のナイター祭り(暂称)	SPG	NAMCO
10月23日	新纪幻想·鬼怪灵魂	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ	RPG	IDEA
10月23日	KRI的标记	The Mark of KRI(マーク オブ クリィ)	ACT	CAPCOM
10月23日	JALECO大合集1	ジャレココレクション Vol.1	ETC	日本盈科动力
10月23日	新世纪福音战士 绫波育成计划 阿斯卡补完	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画 with アスカ补完计画	SLG	ブロッコリー
10月30日	超时空要塞MACROSS	超时空要塞マクロス	STG	BANDAI
10月30日	★太鼓の达人3	太鼓の达人 あっぱれ三代目 太鼓型专用コントローラ『タタコン』同捆版	ACT	NAMCO
10月30日	太鼓の达人3	太鼓の达人 あっぱれ三代目(ソフト单品)	ETC	NAMCO
10月30日	★救助直升机·空中小队	レスキューヘリ エアレンジャー2 plus	ACT	アスク
10月30日	★玻璃墙薇	玻璃の墙薇(ガラスノバラ)	AVG	CAPCOM
10月30日	JOCKY骑士3+WINNING赛马6豪华版	ジーワンジョッキー3 2003&ウイニングポスト6 プレミアムパック	未明	KOEI
11月6日	★超级机器人大战·迷乱司令	スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー	SLG	BANPRESTO
11月13日	★高桥尚子·马拉松模拟	高桥尚子のマラソンしようよ!	SLG	TAITO
11月13日	BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO	BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO	RPG	ATLUS
11月13日	妹妹公主	シスター·プリンセス2 PREMIUM FAN DISC	AVG	MEDIAWORK
11月20日	★化解危机3	タイムクライシス3(ガンコン2同捆)	STG	NAMCO

XBOX

9月25日	汤姆克兰西·探鬼	Tom Clancy′ s GHOST RECON	ACT	M$(UBI)
9月25日	幽灵侦察	GHOST RECONS	ACT	M$
10月9日	残酷的力量	Brute Force	ACT	Digital Anvil
2003年秋	★忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	FTG	TECMO
2003年秋	战斗妖精雪风	战斗妖精雪风	SLG	AQUA
2003年秋	打倒	BRAKE DOWN	ACT	NAMCO
2003年秋	★R赛车革命	R-Racing Evolution	RAC	NAMCO
2003年冬	雄蜂Z	Drone Z	未明	M$
2003年冬	★索尼克英雄	SONIC HEROS	ACT	SEGA
2003年	★场地赛	Circus Drive	RAC	Capcom
2003年	网球	TOPSPIN	SPG	M$
2003年	巫毒文斯	VOODOO VINCE	ACT	M$
2003年	★AMPED2滑板	AMPED2	SPG	CLIMAX
2003年	真女神转生NINE(NET对应)	真女神转生NINE(NET对应)	RPG	ATLUS
2003年	战场の出前持	战场の出前持	ETC	M$
2003年	NEVERLAND传说	NEVERLAND SAGA	RPG	IEDA
2003年	罪恶天空：复仇高速路	CRIMSON SKIES：HI ROAD TO REVENGE	STG	M$
2003年	★真梦生活ONLINE	トゥルーファンタジー ライブオンライン	MMO	M$
2003年	魔牙灵	魔牙灵 (Magatama)	未明	M$
2004年	古烈的攫取(暂名)	Grabbed by the Goulies (暂名)	未明	M$
2004年	Kameo(暂名)	Kameo(暂名)	未明	M$
2004年	天空	天空 -Tenku-(TM) 2 (暂名)	未明	M$
2004年	寓言	Fable(暂名)	未明	M$
2004年4月	★光环2	HALO2(ヘイロー2)	FPS	M$
未定	★城市赛车	Project Gotham Racing2	RAC	M$
未定	被攻击的王国2	キングダムアンダーファイアII	未明	パンタグラム
未定	DOOM3	DOOM3	FPS	M$

NINTENDO GAMECUBE

10月3日	★天才Bit君·格拉蒙BATTLE	天才ビットくん グラモンバトル	未明	TAITO
10月17日	瓦莉制造	あつまれ!! メイド イン ワリオ	PUZ	NINTENDO
10月24日	式神の城2	式神の城2	STG	KIDS
11月7日	疯狂大摔跤	レッスルマニア19	SPG	ユークス
11月21日	★口袋妖怪乐园	ポケモンコロシアム	ETC	NINTENDO
11月27日	★R赛车进化版	R:RACING EVOLUTION	RAC	NAMCO
11月	玛莉卡片·双重冲击	マリオカート ダブルダッシュ!!	TAB	NINTENDO
11月	哈里·波特的世界杯	ハリー·ポッター クイディッチ·ワールドカップ	未明	EA

GAMEBOY ADVANCE

9月22日	时髦公主3	おしゃれプリンセス3	未明	CultureBrain
9月25日	★魔探侦ロキRAGNAROCK	魔探侦ロキRAGNAROCK	未明	JWING
9月26日	真·女神转生2	真·女神转生2	RPG	ATLUS
9月26日	可爱的宠物 ! gamegallery	かわいいペット!ゲームギャラリー	未明	文明脑
9月26日	★绝体绝命 史上最强的下跪	绝体绝命でんじゃらすじーさん~史上最强の土下座	未明	KIDS
9月26日	合金弹头	メタルスラッグ アドバンス	STG	SnkPlaymore
9月26日	★METALMAX回归2	メタルマックスリターーズ改	RPG	NOW
10月24日	永恒之蓝·青天之外	オリエンタルブルー 青の天外	未明	NINTENDO
10月31日	大众软件系列：上海	みんなのソフトシリーズ 上海	PUZ	SUCCESS
10月31日	大众软件系列：ZOOO	みんなのソフトシリーズ ZOOO	PUZ	SUCCESS
10月	魔力传奇·豪翔传·崩界的轮舞曲	レジエンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の轮舞曲	未明	BANPRESTO
11月1日	三丽鸥彩虹乐园 全部角色	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	未明	TOMY
11月7日	小狗的第一次散步：小狗育成游戏	こいぬちゃんのはじめてのおさんぽ~こいぬ育成ゲーム~	SLG	TDK
11月14日	哈里·波特的世界杯	ハリー·ポッター クイディッチ·ワールドカップ	未明	EA
11月21日	猜谜人	パズにん~うみにんのパズルでにむ~	未明	メトロ·スリーディ
11月	突然葫芦岛DonGabacho海贼出现之卷	ひょっこりひょうたん島 ドン·ガバチョ! 海贼あらわるの巻	未明	MTO
11月	米奇和唐纳德的奇妙大冒险3	ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3	未明	CAPCOM

下期强烈要求送命运传说的大幅海报，要全家福的。另外我「第二次阿尔法」已爆机五遍，机体100%，可人物只有99%。（重庆复旦中学 刘刚）



系统出了点问题，删不了东西。进XP安全模式都删不掉。而安装“故障恢复控制台”时，因为是破解版好像也没安上。想在启动时进DOS删，却死也想不起来BIOS秘码！一怒拔电池，直接格式化硬盘!!

本期龙哥提示情报：索尼掌机，大势所趋

PSP告诉我们，未来掌机的发展方向，将与智能手机殊途同归

●天师，您好！下面是吴连枝的录音整理稿——

日本的各位朋友：你们好！我是八极门第七代掌门人吴连枝。把传统的八极拳和文化传授给下一代，这是我一生中最大的使命。练习八极拳不但能使自己的身体强壮，而更重要的是：在练习过程中通过自己体会到的痛苦跟乐趣，并理解他人的痛苦，磨练意志。

我的朋友世嘉公司的铃木裕先生，为了了解八极拳，五年前（1994）曾特意来孟村访问，他对八极拳的拳术和器械的拳理的理解，以及实践性的理解，有了很大的进步。铃木先生从中悟出了八极拳练习者也是武艺刚（山东方言，“好”）的人，也不能伤害他人的道理。经过充分的整理工作，现在铃木先生正在全力以赴地制作他的作品（莎木）。铃木先生的这部作品得到了我的弟子服部哲也的大力支持。我相信这部作品一定能够体现出八极拳的真髓。期待各国的朋友们、孩子们看了这部作品，也能从中体会到人生之善良和生命之宝贵的道理。

对于铃木先生孜孜不倦的工作精神，我十分敬佩，我一定做他的坚强后盾。能够交上一位好朋友，我感到非常的幸运和高兴，希望能够早日见到这部作品。

谢谢。

（天津 陈硕2003.9.9）

▲注：吴连枝是我国开门八极拳传人。

●天师，您好

能找到你的MAIL地址真好，想问个问题，顺便聊两句，也希望您能把我的MAIL地址通过杂志告诉大家，以便玩友交流一下，盼复……

1，我从日本带回的PS2 50000型将来能读大陆发行的中文正版游戏（PAL制式）吗？

2，昨天在国内IT还算有名的《中国计算机报－电脑工程师》（2003－9－10）上头版居然发现了对PSP的报道，先是让我大兴奋，想想看来中国游戏工作委员会的正式成立，还真影响到了不少方面，等稍仔细一看，副标题居然是“超越PS2性能的掌机问世”让我眼前一黑，再仔细一看插图居然是GBASP的，不是对不起作者，几次想强忍着看下去，但都中途放弃，原因一个：实在看不下去，啊啊，无语……

3，咱们电软的特约撰稿人王俊生先生的言语风格，我越来越觉得像鲁迅先生了，不知道大家有没有这个感觉？

看了这期的《电子海洛因辩诬》还是痛快了一把“世界之大，给狗吠的空间还是有的……”说得好！

另外觉得，我不知道类似想写些感慨的文字是应该发到您这里？还是发到木木的闯家那里，我们不是很清楚，

若我发错了地方，麻烦您给转交下，谢谢！（上海 张骥 2003－09－10）

▲1、就算在国内发售PS2，制式也应该是NTSC，这样一来就可以直接玩日本的游戏了。欧洲是PAL，但是估计我们会使用NTSC的行货PS2，并玩根据日本游戏汉化的作品。港台就是如此。

2、家用电子游戏的普及之路还相当远，很多中国人都不懂游戏，自然也就谈不上“认可”二字了。在日本和美国欧洲，游戏发展了很多年，我们一时还是追不上的。

●天师大哥您好：

小弟有几件事请教大哥。小弟的PS2是30000型，每次读盘声都剧响，尤其是玩一些如FF系列。每到遇敌的时候都响个不停，玩一些小品级的游戏声音就小一点。是不是令机器越响的游戏就会越费机器呀——有什么办法能让它的读盘小一点吗？

还有像PS2、GC、XB这三大主机的模拟器是不是一时半会还出不来呀？如果出来大约是在什么时候呀？

（你的忠实读者与观众"苦咖啡4444"<26612021@sina.com>）

▲印象中PS2读DVD游戏时声音会比较小一点，而读CD时相对的要大些。不过，这也与光头的脏污和老化有关系。显然，机器读盘发出响声并不代表机器受到损坏，而解决读盘声音过大的办法有两个——玩正版就不说了，现在很多游戏都对应HDD硬盘，如果你把游戏拷到硬盘上就不会有读盘的声音了，而且速度还快。

电脑模拟家用机本来就是一种浪费，其实家用机总是跟在电脑后面走的。只要你电脑够劲，我想现在就可以做出远远超越主流游戏机质素的游戏——当然，这对电脑而言是毫无意义的，有那个你不如买台游戏机玩，一台主机才一千多块钱，对吧。

●天师：你好！

我是《电软》的忠实读者。从98年接触电软开始，便每一期必买．现在贵刊改版了，变的漂亮了，但我却找不到以前看电软的那份热情，总觉得少了点什么。现在电软上新游戏的攻略铺天盖地，实实在在研究游戏的硬派攻略却几乎没有．以前还有DAYTONA，SF3，现在电软好像只介绍PS2，NGC，XBOX．仿佛人人都有PS2．难道以前的经典游戏没人玩了吗？

我这次投来网球2K2的攻略，是我玩此游戏快半年时间总结的攻略，希望天师有空看一下。

攻略是我用MSWORD编的，主要是图文结合。我是基于DC版写的，PS2版同样适用，两版本只有细微差别，打法完全一样，仅仅是PS2版的键位与DC不同。

（电子科技大学 YANG）

▲抱歉，重度游戏讨论已经被取缔。



玩具饕餮·犬夜叉吊饰食玩

这次为大家介绍的是目前在动漫界一方称雄的狗狗食玩。

2002年BANDAI出品，全6种，包括犬夜叉、犬夜叉（朔之日，就是那只黑发的狗）、戈薇和七宝、弥勒、珊瑚、杀生丸。每个吊饰均有透明件，令产品更具质感。角色方面处理得也非常不错，无论是被戈薇抱住可爱的小狐妖－七宝，还是珊瑚忠实的伙伴云母，抑或动感十足的“风穴男”——弥勒等等都被刻画得有声有色。吊饰除可“装饰”在手机、书包、钥匙链上，任何你认为可以挂上的地方都可以啊！另送的糖果相信也是非常好吃！

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供(010－65282550)

www.how-2-play.com

天师好：
> 我是电软忠实的读者和支持者,我买电软将近一年多了,我最近想买一台XBOX港版的,听朋友说港版的较好,又是中文界面,不过我对港版机不太了解,只知道它是V1.1版的,像其他的版本基本上了解.所以劳驾您把港、美、日版的V1.0、 V1.1、V1.2 的区别详细的讲解一下，尤其是V1.1、V1.2 。

◀对呀，是有中文界面的XBOX港版或台版，是行货。不过，更重要的是IC芯片与主机的配合程度。

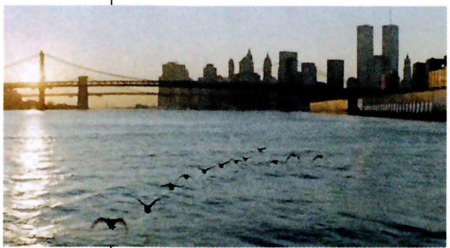
日期 2003-9-1 20:19
来源 "woshiyy1268"<woshiyy1268@sina.com>
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标题 ggb
收信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 后一封>> 返回收件箱

天师你好：
你是我最喜欢的编辑了，有自己的个性。虽然这不符和“大势”但这很好不要丢失了，杂志也象人一样没有了个性就离毁灭不远了。现在你在杂志上露脸的时候越来越少了话也没以前那么多了可这也不是你想要的吧，还是要继续“炒做”重度游戏噢，我到现在为止玩的最爽的游戏就是武装雄师一代，至今难以忘怀打最后的一关还差1秒把那装置打暴的情景，当时双手都是汗脑子一片空白呆了半天，太爽了。同样的感觉还在骨头先生中找到过可是怎么这样的游戏怎么续做那么少或没有反观某某机战都N做了还没完没了~~~~~~~唉。好了不发牢骚了，最后祝你游戏开心一定要继续重度噢。加油加油，还有希望能在电击中见到GGB高手展示。

◀这位亲爱的读者，我觉得现在这样“确实好”。如果真的能在“伪非”的道路上前进，那倒是我的荣幸，可惜，这实在太困难了。目前的游戏毫无新意，对我来说完全被国外电影资料取代，甚至国产纪录片、传统水墨动画片。我希望那些有主见的HEAVY USER，能够深入玩好自己喜爱的游戏，目前,重度救星应该是任天堂。

日期 2003-9-7 14:40
来源 13302812946@cumail.com.cn
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标题 <无标题>
收信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 <<前一

为什么游戏机的游戏不需安装就可运行,而电脑一般都要经过这个步骤?(广东 BOY)



▲所以说电脑不是游戏机。电脑游戏安装一次，以后就可以放入光碟直接游戏，和游戏机一样。而硬盘版的游戏都需要安装——无论是游戏机还是电脑都如此——不安装玩什么啊？你是CDMA信箱？

天师你好：
小弟最近够的一台ps2，但是箱子上的号码与主机号码不同，这是不是一定就是组装的呢？还有一个问题请教你，就是三国2猛将传怎么于352联动阿？我按照提示把碟方进去，但不一会他就要我按start键，我按后还是出现这个提示，为什么阿？请宁一定在百忙之中给我答复阿！
来自安徽的 lei

▲箱子号码不同是因为走私货，可能机器与箱子是分开的吧。联动就是新游戏可以继续利用老游戏的记录，直接用。换盘是在玩不同模式时，光荣只是为了赚钱。

●我即将退伍，军营虽苦，每月有两期电软相伴。1、索尼、任天堂、微软三种主机哪种可玩度高？2、我想邮购，又怕上当。
（新疆69075部队 李飞）

▲1、任>微>索。毕竟XBOX最强，任天堂最高，索尼只是份额大。
2、托懂行好友买，再寄你较妥。



●龙哥你好。我是一军营小卒，对你们非常不满，所以就想到你了。我想提醒你一句，“你对广大玩家有责任说事实，讲真话，不允许你有半点假话。”如果有兴趣的话，不妨去发行部看看我栽在你们手里的故事。
（解放军海军92119部队 朱剑）

▲战友，龙哥我什么时候说过假话？如果你是因为我们邮购书刊而发生问题，那么我一定帮你解决。不过如果是广告投诉，我就很难解决了。

●我是内蒙读者戈夫。现报告DC莎木2中，德林的"喧哗UP P ER"如何出现。凉在劳湾码头时要有500元才能见朱远达，所以凉只有在码头搬箱子赚钱。搬完箱子后，就会有剧情。德林会教凉他的绝技，之后凉自己学习。如果学习过程中一直学不好，一直要求他教你，就会有一段很搞笑的剧情。在此我先卖个关子，玩家自己从游戏中找吧！

▲你最好把两千块钱花在当地，而不要邮购或网购PS2，贵一点无所谓。

最近几期电击收藏还不错，另外我觉得星川明人没有必要道歉，他长得还是蛮憨厚老实的，而且攻略也有进步。（上海 觉得SF3RD音乐很好听的 王宇鸿）

祝!Boney M+Roger Waters全集入手

●龙哥您好。我是电软终极FAN。某风和日丽的清晨，实况足球A激战中，进球兴奋，岂料手晃机落，GBA应声倒地，右脑斜竖插地（R键处）。定神沉思后，拾机重开，尚可进入游戏，好景不外三两秒，GBA忽然自动重启，亮出"GAME BOY"彩字母，而下边的"NINTENDO"却不翼而飞，惊慌中重操开关，更是毫无声息，寂静无吟，犹如晴天一霹雳当头自轰，我伤心欲绝！

相伴好友忽然昏迷，孤独袭于我心。吾不惜以身犯险，走遍JS重地，以求救机之法。一说开关失灵，二说机板烧毁，游戏说我以100RMB换取他店内任选全新GBA内的机板，我顿觉有诈，疾骑地脱黑！行尸走肉于街上，六神无主的我忽然想起另一位书香老友——电软。（读者 薛竞争）

▲GBA不是有扛摔能力么？可是右脑着地……

日期 2003-9-6 18:34
来源 "昊延 周"<zhouhaoyan1989@yahoo.com.cn>
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标题 请天师帮忙
收信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 <<前

小弟向天师求救：
①怎么样才能用GBA看电影，是不是要烧录卡？如果要的话多少钱最合理？
②现在市面上的PS2大概多少钱最合理？
请天使帮忙！

▲GBA的看电影功能比较有趣，那么，天语已经请到GOUKUMINE达人专门写了文章，就讲怎么看电影的问题。下期一定刊登！！！（这期虽然就应该登此文,但是天语早已写好的手机游戏文章也得登呀？——这大概就是抢着登上期“最终幻想音频”的结果）

当然，毫无疑问你需要一块烧录卡，而且容量是越大越好，512起最合适，1G当然更好。价格我想512的会在900元以下,1G的还很难说。

绝对全新PS2 1600元比较合理，但是……。

法兰西惊天巨制：迁徙鸟



↑什么野鸭大雁天鹅，全部是飞行高手，长徒拔涉时太令人感动了。

日期 2003-9-4 1:56
来源 "王冲"<wangchong777@263.net>
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标题 xg-flash
收信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 <<前一封 后

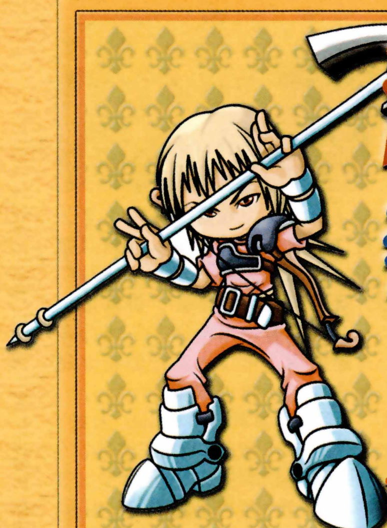
龙哥，救救我啊，我的xg-flash256烧录卡从几天前开始无法记录了，怎么办，一定要帮我啊。叩谢！

▼还有可能是硬件问题，这时你应该直接把卡寄回厂家实行保修。

◀无法记录多半是电池没电（充电时可把卡放到烧录器里或是在GBA上游戏），或是你没有手动指定好游戏的记忆RAM大小。

下载作业急，CD-R告急，NB研究必需?!

每天能下载3~5个G左右的东西，大概是七张盘。刻资料的速度和看资料的速度，远远跟上下载速度。国产水墨动画片21CD，用了三天也下完了。



游戏 全机种 新作情报

NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

幻想水浒传 4 122
荣誉勋章·前线 123
SOCOM 2 123
PIKMIN 2 124
宇宙巡航机 5 125
杰克斯与达斯特 2 126
块魂 127
KUNOICHI忍 127
沉默的狙击手完全版 127
OUTRUN 2 128

PS2 幻想水浒传 4

KONAMI	发售日未定
RPG	价格未定

幻想水滸伝IV

GENSOSUIKODEN IV

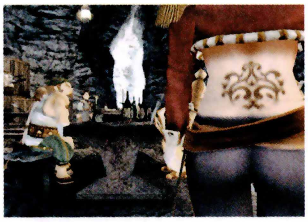
《幻想水浒传4》是结合108个伙伴之力一起向命运挑战的故事，是幻想水浒传系列的最新作。这次的舞台是被大海环抱的群岛，一个首次在该系列出现的“群岛诸国”。

故事的关键是“罚”的纹章，这是一个能够给宿主带来强大的力量，但每次使用力量也会削减宿主生命的恐怖纹章。而主人公则是一位地方领主作为仆人雇佣的双剑的战士。拥有天魁星宿星的他的身边，108颗星将再度聚集。







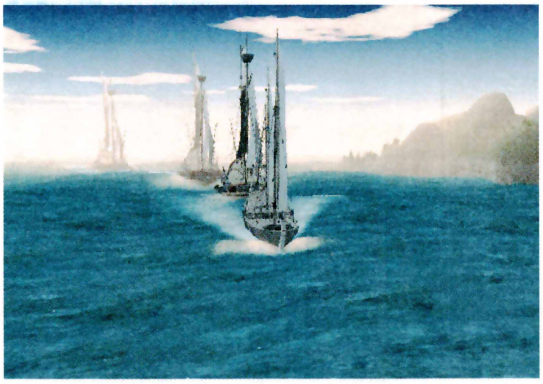








经典名作再度回归







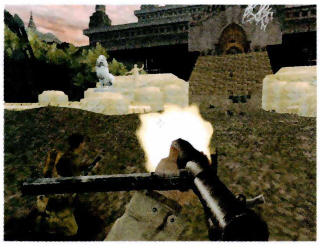
PS2 荣誉勋章·日出

EA	2003年秋
STG	价格未定

以二战为主要内容的第一人称射击游戏又有新的画面放出，前几次公布的画面主要都是在森林中，这次则主要以城市巷战为主。在图片中我们看到了日军士兵的一些特写，真想把他们统统爆头呀……




残酷的战争＋优秀的游戏＝荣誉勋章

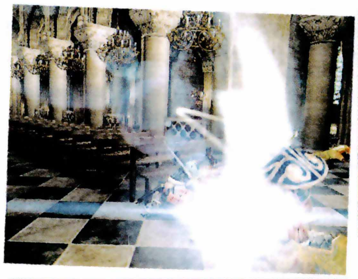





PS2 鬼武者 3

CAPCOM	未定
AVG	价格未定

由香港明星金城武和法国著名影星让雷诺共同担任主角的PS2动作冒险游戏《鬼武者3》又有新情报放出，这次公布的画面非常华丽，让人充分领略到了本作的魅力，本作大期待中……







超级巨星联手

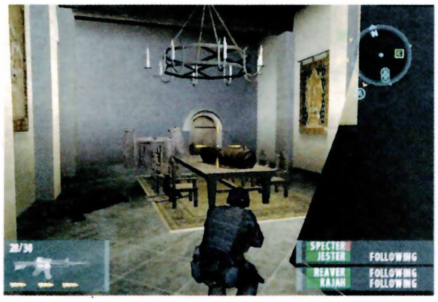


PS2 SOCOM 2

SCE	发售日未定
STG	价格未定

在能网络对战的《海豹突击队》发售后，SOCOM的正统续作马上也要登场了。本作的主要舞台设定在阿拉伯地区，强调团队合作仍然是本作的核心。喜欢第一人称射击游戏的玩家一定要试试。







GC PIKMIN 2

NINTENDO 2003年11月24日
RPG 未定

任天堂的优秀作品现在又有新的画面放出，从这些新画面我们可以看到游戏那独特的世界观和细致的设定。真心希望这样的游戏能够早日发售，热烈期待中。











GC 比利哈特与巨大的蛋

SEGA 2003年冬
RPG 未定

风格轻松活泼的动作冒险游戏即将登场

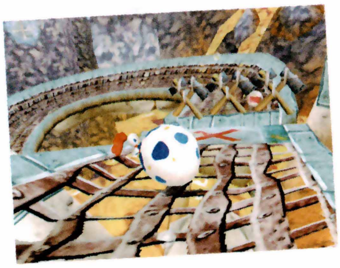
这是SEGA开发的一款RPG游戏，动作要素在本作中占有重要地位。这次官方公布了一些新画面，请各位欣赏。更为详细的系统介绍请参考以前电软的无双报道，并请期待我们随后的报道。













GC 马里奥赛车·双重冲击

NINTENDO 2003年11月13日
RAC 6800日元

马里奥赛车又有新画面放出，其中包括大量的多人游戏图片。如此高的完成度画面真是让人眼馋呀，这绝对是NGC主机上必备的游戏之一，无论单人多人都是乐趣无穷，大期待中……







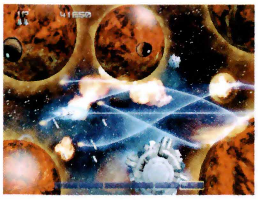
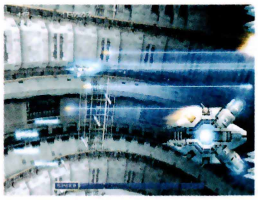




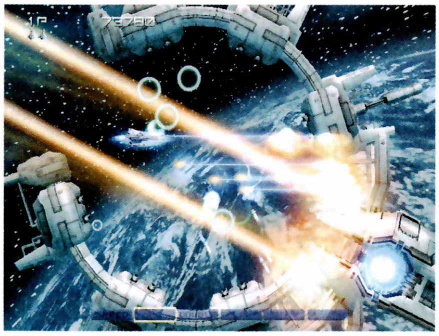
PS2 宇宙巡航机 5

KONAMI	2003年冬
STG	未定

经典射击游戏系列最新作公布了一些新画面，游戏的华丽程度超乎想象，本作同样是由街机移植过来，相信会在PS2上有更为出色的表现，发售日定在今年末期，请广大射击游戏爱好者一定不要错过。

经典名作进化回归






PS2 波斯王子新作(暂定名)

UBI	未定
ACT	未定

在欧美受到广泛欢迎的波斯王子将在PS2上推出新作，目前对于游戏的系统情节等等还一无所知。只是有几张超大超清晰背景图片放出，对此系列有兴趣的玩家一定不要错过本作。



经典名作回归




神秘风格




PS2 深渊

ACTIVISION	2003年冬
ACT	价格未定

这是一款典型美式风格的动作游戏，人物的动作形象非常华丽。不知道这种类型的游戏在日本会不会受到欢迎，近来动作游戏佳作频频，本作如果素质平庸的话很难取得令人满意的结果。

SHADOW TOWER

ABYSS

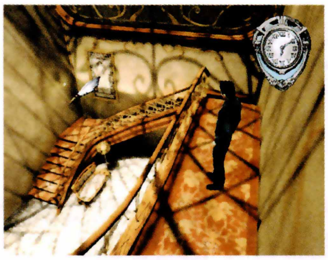





PS2 玻璃蔷薇

CAPCOM 2003年秋
AVG 6800日元

CAPCOM公司预定今秋发售PS2游戏《玻璃蔷薇》，售价6800日元。由于该作启用了TOKIO的松冈昌宏担任主角，所以还未推出就已经吸引了众人的眼球。玩家扮演的主人公影谷贵史是一名新闻记者，在调查昭和初期的连续杀人事件时突然穿越时空来到了昭和4年。玩家必须要利用超能力找出线索挖掘隐藏的真相。













PS2 杰克斯与达斯特 2

SCE 2003年冬
ACT 未定

本作在新作情报中曾多次出现，但就是不知道究竟什么时候能够发售，本次公布的画面超大清晰。希望本作能赶快确定发售时间，与拉切特和克兰克2一起成为今年年末最重头的两个动作游戏。

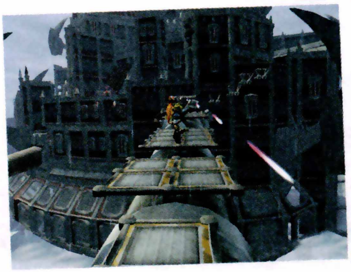
画面超强的PS2动作游戏即将降临













PS2 NEBULA ECHIONIGHT

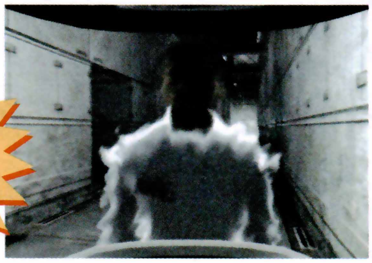
FROM SOFTWARE 2003年冬
AVG 价格未定

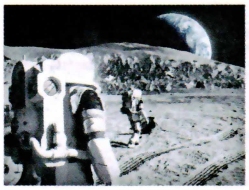
今年冬天将发售一款PS2实时3D恐怖冒险游戏《NEBULA ECHIONIGHT》，价格未定。故事以近未来世界为舞台。宇宙旅行客机的普及完成了人们梦想中的“宇宙旅行”，人类又开始着手另一个梦想，那就是在地球以外的星球上建筑居住设施，走向移民。然而这个计划并不是一帆风顺，一对年轻的恋人在乘坐宇宙客机准备举行婚礼的时候，突然遇到了不明的事故……玩家要在设施内与各种亡灵交手，并找出事故的真相，想办法逃离险境。













月球冒险

灵异冒险 惊奇体验

PS2 块魂

NAMCO	2003年冬
ACT	未定

NAMCO《块魂》体验版将在TGS上免费提供！

从9月26日起在日本举行的游戏展上，NAMCO公司宣布将免费提供PS2动作游戏《快魂》的体验版。

《块魂》讲述了沉溺于酒精，变得邪恶的国王与为了收拾残局来到地球的王子之间的故事。王子为了重新取回被父亲破坏的星空，必须在地球上将“块”推动变大，最后变成“星星”。玩家要在每一关的限定时间内，把块变大。





PS2 KUNOICHI忍

SEGA	2003年12月4日
ACT	6800日元

《Shinobi》的续篇《Kunoichi－忍－》终于登场。这次的主人公叫做“绯花”。新作的动作比起前作更加华里迅速。虽然这次参展版本的按键位置与前作有很大不同，但动作和前作基本相同，所以乐趣绝对是只增不减。

由于新作还加入了高难度的调整，所以初玩者和老饭斯都可以找到自己的位置。平台与前作一样是PS2，发售日12月4日，售价预定6980日元。喜欢该系列的玩家一定不要错过本作。





XB 沉默的狙击手完全版

KONAMI	2003年11月
STG	价格未定

题材很新颖以狙击为乐趣的射击游戏如今要在XBOX上推出一个“完全版”。不过目前还不知道这个版本是全新的游戏还是把以前的三部游戏来个大杂烩，希望本作的专用光枪能够发售。

体验狙击手那种紧张刺激的成就感







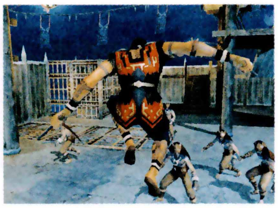


XB 魔牙灵

微软 2003年11月20日
AVG 6800日元

《魔牙灵》的故事以中世纪的日本为舞台展开传奇般的历险。战国时代，黑暗僧正门鉴企图使用妖怪等占领京城，为了阻止他的阴谋，统辖全日本神社的出云登场了。玩家要扮演出云的神杀师使用被出云封印的力量“大蛇”发起挑战。该作操作简单，很多时候甚至只需要一个按键就可以了。而且神秘力量“大蛇”的连续攻击也是该作中的一个重要要素。喜欢诡异风格游戏的玩家不能错过。





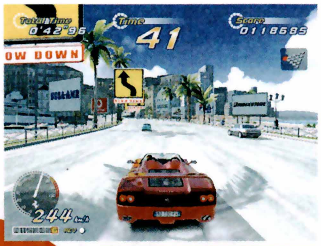
↑激烈的大魄力战斗场面



ARC OUTRUN 2

SEGA 未定
RAC 未定

SEGA的街机赛车新作有新画面放出，本作强调速度感，SEGA的硬派风格在本作中表现得淋漓尽致，希望本作发售后能在北京玩到这款游戏，期待中……





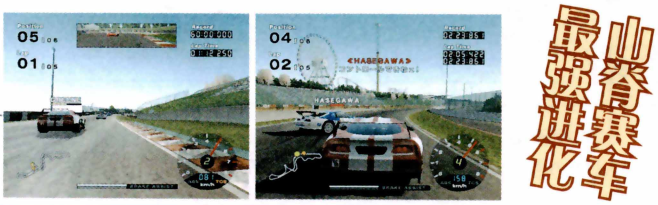




PS2 山脊赛车革命

NAMCO 发售日未定
RAC 价格未定

以下图片是山脊赛车革命官方公布的一些新游戏画面，请大家欣赏。本作预定年内发售，并且将对应罗技的GT FORCE。









次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

电玩新势力 VOL.24



全彩杂志+VCD+CD+硬壳包装+巨幅海报II

二周年改版火辣进行中

敬请期待下期「点心」

特价8.8元

A盘：九大精彩栏目内容满载！

劲作摩天轮：鬼武者—无赖传／死或生在线
怪物猎人／HUNGER GHOSTS
新品滑翔机：玻璃的蔷薇／WINNING ELEVEN7
眼睛蛇V／牧场物语—美丽人生
机甲兵团J2—序章篇
攻略冒险岛：HALO—惊异！不开一枪打通游戏
欢乐大转盘：半熟英雄对3D—搞笑蛋魔欣赏
真·三国无双3稀有结局(一)
CG观光园：恐龙危机3CG欣赏(三)
游戏研究所：塞尔达传说四神剑—不使用B键通关
格斗竞技场：灵魂能力2格斗大赛(前篇)
塞尔达传说：塞尔达传说的历史(一)
名曲音乐厅：机动战士高达SEED／永远的伊苏
梦幻之星在线前传I&II

B盘：游戏至尊经典名曲三连发
第二弹——大地之章

1. CA CAO DU POVO神的庇护 《格兰蒂亚2》
2. A DEUS神的挑战 《格兰蒂亚2》
3. 味见！ 《格兰蒂亚2》
4. 檄！帝国华击团 《樱大战2》
5. 都市之花 《樱大战2》
6. 雨之回忆 《寄生前夜》
7. 我甜蜜的生活 《心跳回忆》
8. 告白 《心跳回忆》
9. 无尽的回忆 《心跳回忆》
10. 假日 《KOF 98》
11. 露出笑脸吧 《待魂》
12. 我是冲击 《大盗五卫门》
13. 永不失败的爱 《洛克人X4》
14. 记住我 《兰古瑞萨－千禧版》



附赠超大幅海报！

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

玩转掌机！没我不行！



+



豪华组合只要10元

本期特别附送精美游戏贴纸，自己动手随意剪！

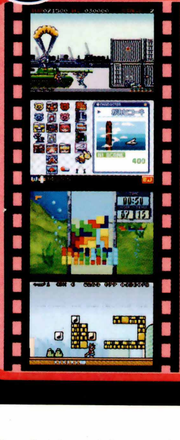
诱惑十足的完璧诚意组合！

激动人心的两大超值赠品!!一酷到底！

贴纸 要怎么贴就怎么贴，玩家随意DIY



光碟 国产玩家游戏超牛X记录！霸气收录！





精彩游戏影像

超级马里奥A2 最快速通关
瓦里奥制造纸飞机364级
俄罗斯方块超快速通关
绿色兵团不死命通关

珍贵游戏资料

圣剑传说原声音乐
GBA动画、ROM、工具

掌机迷
POCKET GAMER

VOL.5全国热卖中

■ 精彩特辑
METROID～银河史记

■ 完爆攻略
新约 圣剑传说/银河战士·融合/超级机器人大战D/名侦探柯南～被盯上的侦探/大家的养育系列/幻想魔传最游记

■ 最深研究
幻想传说/我们的太阳/太空频道5

《掌机迷6》10月中旬上市

ISSN 1006-5032
20>
9 771006 503000

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第20期 总第120期

电子游戏软件杂志社版权所有 翻印必究

电子游戏软件 VOL.120
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011
E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
广告经营许可证：京西工商广字0055号

零售价 9.8元